VERCETTI OWNZ YOU, BEEEYOTCH!

SUPER CONSOLE

Editoriale FUTURA
DICEMBRE 2002
ISSN 1126-3652
9 771126 365007 20098
4,00 € euro
98
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

SPECIALE JOLLY ROGER

LA CONTROINDUSTRIA DEL VIDEOGIOCO

INTERVISTE ESCLUSIVE

WARD ▪ OHTA ▪ NAKAZATO ▪ HASHIMOTO

ANTEPRIME

PRIMAL
THE GETAWAY

RECENSIONI

GTA: VICE CITY ▪ HITMAN 2
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
CONTRA: SHATTERED SOLDIER
FIFA 2003 ▪ SLY COOPER

WRC II EXTREME

EVOLUTION STUDIOS TRACCIA
IL FUTURO DEI GIOCHI DI RALLY

www.playstationplanet.it

"PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.Game.World Rally Championship II Extreme © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licensed by International Sportsworld Communicators Limited.

TBWA\ITALIA

E' ora di guardare il rally in un modo diverso. Con 21 piloti tra i migliori del pianeta, 7 team, più di 100 circuiti in tutto il mondo, neve, polvere, ghiaia, fango, velocità, calore, brividi, incidenti, sgasate, sgommate, sudore, adrenalina e champagne. Non è sempre bello. Non è sempre il modo giusto. Ma così è.

PlayStation.2
THE THIRD PLACE

THE UNPREDICTABLE PLACE THE EXHILARATION PLACE

in questo **numero**

98

SUPER CONSOLE

DIRETTORE RESPONSABILE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Paolo Nobili, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Editoriale Futura S.r.l.

PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Editoriale Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 2001. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 16176760 intestato a Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Editoriale Futura S.r.l.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedi a venerdi 9-13)
I versamenti vanno effettuati sul CCP n°16176760
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Editoriale FUTURA

The Getaway 010

Primal 012

Final Fantasy X-2 020

Network Biohazard 021

The Lost 022

WRC II Extreme 028

GTA: Vice City 040

Hitman 2: Silent Assassin 042

Tony Hawk's Pro Skater 4 052

Contra: Shattered Soldier 052

ANTEPRIME

020 Final Fantasy X-2
021 Network Biohazard
012 Primal
023 RTX Red Rock
010 The Getaway
022 The Lost

RECENSIONI

057 Al Vertice della Tensione
074 Barbarian
052 Contra: Shattered Soldier
048 FIFA Football 2003
062 Ghost Recon
040 Grand Theft Auto: Vice City
060 Haven: Call of the King
042 Hitman 2: Silent Assassin
073 Il Pianeta del Tesoro
056 Il Signore degli Anelli: le Due Torri
046 Kelly Slater's Pro Surfer
036 Master Rallye
038 Micro Machines
051 NBA Live 2003
050 NHL 2003
034 Rally Fusion: Race of Champions
063 Reign of Fire
068 Shikigami no Shiro
064 Sly Cooper and the T. Raccoons
059 Superman: Shadow of Apokolips
066 Taz: Wanted
058 Terminator: Dawn of Fate
044 Tony Hawk's Pro Skater 4
037 Total Immersion Racing
067 Ty the Tasmanian Tiger
069 Twin Caliber
032 WRC Arcade (PSone)
028 WRC II Extreme
075 X-Men: Next Dimension
072 Zapper

RUBRICHE

006 PlayWorld
024 Speciale Jolly Roger
076 PlayGround
082 PlayFAQ
083 R&B Café
084 Oddities
086 PlayVideo
088 OuterWorlds
094 RetroHistory
096 The First Place
098 Q&A

INTERVISTE

054 Nobuya Nakazato (Konami)
014 Alex Ward (Criterion)
016 Naoto Ohta (SCEI)
018 Shinji Hashimoto (SquareSoft)

Jolly Roger: la Controindustria del Videogioco 024

EDITORIALE

Guerre Stellari
lapide per un giocatore di videogame

Uccise tremila
astronavi spaziali
poi fu ammazzato
da una lambretta sui viali.
[Stefano Benni, da *Ballate*, 1991]

Oltre il videogioco, c'è la vita normale. Oltre la vita normale, c'è il videogioco. Il risultato non cambia. Butto un occhio allo schermo. Vedo che ho ucciso 2.900 astronavi spaziali. E penso che per oggi può bastare. Sì, meglio tornare alla vita normale. Ma la vita normale, alla fine, è oltre il videogioco?

Nei primi anni '70 avevo una marea di certezze dentro di me. Una cosa positiva, certo, se non fosse che nei primi anni '70 non ero ancora nato. Per questo avevo una marea di certezza. Una di queste certezze, in ogni caso, riguardava proprio il videogioco. Ero sicuro, per la precisione, del fatto che l'esistenza media dell'uomo medio dell'Occidente medio fosse fondata su alcuni concetti di base. Lavoro. Famiglia. Società. Varie ed eventuali. Solo alla fine, fuori dall'ufficialità, c'era spazio per i videogiochi. Relegati all'inevitabile ruolo di parentesi quadra di una vita normale. Impossibile confondere le due cose. Improponibile…

Ma andare avanti significa lasciarsi qualcosa indietro. E quasi per caso, l'altro giorno ho pensato che anche quella mia antica convinzione è rimasta indietro. Non perché io abbia camminato molto (chissà mai se l'ho fatto davvero), quanto perché è stato il videogioco a correre più di quanto credessi. Ieri uccidevo tremila astronavi spaziali per poi tornare alla vita normale. Oggi uccido tremila astronavi spaziali, e questa è la mia vita normale. Ieri ascoltavo la gente parlare di lavoro e poi di videogiochi. Oggi sento chiedere: "Cosa fai nella vita?". E qualcuno intorno rispondere: "Mi occupo di videogiochi". "Nella vita normale?", verrebbe da chiedere. "Ma dici sul serio?"…

Benvenuti nell'anno del Signore Duemiladue. Davanti a voi il settore dei videogiochi: un tempo piccola parentesi quadra di un'esistenza (altrimenti) normale, oggi parte integrante del lavoro di un'esistenza normale. Ci avreste mai creduto? Negli anni '70 erano in pochi ad immaginare di poter associare, un giorno, le parole "videogiochi" e "giornalista". O "manager". O "artista". O quant'altro. Oggi invece qualcosa è cambiato. Proprio perché, guardatevi indietro, questi non sono più gli anni '70. E nell'anno del signore Duemiladue, pensare di dedicarsi per la vita al videogioco può avere davvero un senso. Oltre la semplice possibilità di essere riformati alla visita militare. Può essere una reale alternativa a tutto quello che è classicamente inquadrato come vita normale. Può essere un lavoro. Proprio così. Da non crederci. Ma alla fine, nonostante le perplessità, quello che conta è che il campo è aperto. E che c'è spazio per molta gente brillante qui dentro. Sì, tutto molto bello. Eppure mi chiedo: ma l'Italia?

Ma l'Italia, terra di santi, poeti, navigatori, calciatori, cellulari e mafiosi, ha capito che non siamo più nei '70? Ha intenzione di calpestare finalmente in degno modo questo nuovo campo? Mi guardo intorno e sono circondato da strani personaggi. Strani personaggi con il collare al collo e la testa tirata da una catena verso le certezze degli anni '70. No, non sono anni per me. Ed infatti la mia catena l'ho tagliata molto tempo fa. E quando qualcuno mi chiede: "Cosa fai nella vita?", io rispondo: "Nella mia vita normale, con un lavoro normale, io mi occupo di videogiochi". "E voi?", chiedo io. Voi vi occupate di videogiochi o volete conservarli così, nella vostra piccola parentesi quadra?

Ognuno ha molte strade davanti a sé. E trovare la propria, decidere quale imboccare, è una scelta sempre personale e sempre legittima. Ma avete mai pensato che tra le strade che state valutando, quella che passa per il mondo dei videogiochi oggi è oscurata da quegli strani personaggi di cui sopra? Guardateli, che bivaccano intorno a voi, con il collare al collo e la catena che tira la testa verso i '70. Vi guardano e, con gli enormi basettoni e la loro mole ingombrante, non vi permettono di vedere niente. Voi vi sporgete, ma loro si spostano di conseguenza, coprendovi la visuale. E siamo sinceri: sono pochi quelli che scelgono una strada della quale, per quanto sia giorno, non si vede niente. A meno che non ci sia qualcuno ad aspettarvi. Ed è per questo che io vi chiamo…

Io vi chiamo al giornalismo e all'informatica. All'economia e all'arte creativa. Io vi chiamo al videogioco. Voglio qualcuno che realizzi per me un gioco migliore. Qualcuno che porti avanti una massiccia software house. Qualcuno che faccia giornalismo di così alto livello da inchinarmi e cedere a lui il mio posto. Sono un fottuto egoista, è vero. E voglio un'Italia finalmente dietro il mondo normale, dentro l'industria del videogioco, staccata dalle catene e dai collari che oggi, dopo quasi 30 anni, cominciano a puzzare di marcio. Domani voglio uccidere 3.000 astronavi spaziali e pensare che per mia scelta, nella mia vita normale, c'è anche questo. Ad ognuno la sua strada, com'è ovvio che sia. Ma per scegliere la propria, quantomeno per sceglierla realmente, l'unico modo è aprire gli occhi a tutte le possibilità. E scavalcare le catene. Oltre i luoghi comuni. "Fa' la cosa giusta", diceva Spike Lee. Così dico io. E mentre aspetto il tempo in cui darò il benvenuto a voi, porgo anche un saluto ad un amico che ha scelto un'altra strada. Poco distante da questa, appena parallela. E auguro anche a lui di aver fatto la cosa giusta…

ivan*fulco* & la redazione di ***super*console**
Marcie: "Ciao capo"
Piperita Patty: "E smettila di chiamarmi capo!"

Ha già detto tutto Ivan. Mi limito quindi a fare a lui e a Marcello, a cui passo volentieri il timone di **SC**, i più sinceri auguri. Un sentito grazie va a tutti gli inserzionisti, i lettori e i redattori che mi hanno accompagnato negli ultimi nove anni. Spero che questi 98 numeri siano stati all'altezza delle vostre aspettative. Io, se non altro, ci ho provato.

simone*crosignani*

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

Solo **banda larga** per l'Europa

Il 31 ottobre scorso, Sony Computer Entertainment Europe ha finalmente fatto un po' di chiarezza sui tempi di attivazione e sulle caratteristiche del servizio di gaming online in allestimento per l'utenza PlayStation2 residente nel Vecchio Continente. E non sono belle notizie. Inizialmente previsto per la fine del corrente anno, l'avvio del servizio è slittato ad un'ambigua "primavera del 2003". L'online gaming approderà inizialmente in Inghilterra, per poi diffondersi a macchia d'olio sui mercati di Germania, Francia, Spagna, Australia, abbracciando poi gli altri territori di SCEE entro la fine del 2003. A differenza di quanto accaduto in Giappone e Stati Uniti, quindi, pare che il servizio seguirà un avvio "frammentato", coinvolgendo inizialmente alcuni dei mercati aderenti allo standard televisivo PAL (Brasile escluso ovviamente), e non ispira certo ottimismo quel vago riferimento agli "altri territori SCEE" preferito nella press release ufficiale ad una più confortante elencazione dell'ordine d'approdo del servizio negli stati che non siano gli unici 5 menzionati. Ne consegue che l'Italia, ad esempio, potrebbe non vedere il Network Adaptor contemporaneamente a Germania, Francia, Spagna ed Australia, bensì più tardi, seppur entro il 2003. E a proposito di Network Adaptor. Il comunicato SCEE non fa menzione alcuna del supporto delle connessioni narrowband, adottando, al contrario, terminologie cacofoniche per le orecchie dell'utenza ancora legata al vetusto modem analogico, a partire dall'appellativo del pacchetto che verrà commercializzato in primavera (il "Broadband Gaming Pack"), per arrivare al suo contenuto (un "Ethernet" Network Adaptor). Ouch. Ma a cancellare ogni dubbio sull'emarginazione della banda stretta dai piani di SCEE, ci pensa il suo presidente, Chris Deering, che in calce al comunicato dichiara: *"I possessori di PlayStation2 con accesso broadband ad Internet potranno comprare un Network Adaptor e immediatamente cominciare a giocare una grande selezione di giochi in multiplayer online."* A quanto pare, quindi, il frastagliato e disomogeneo network telefonico europeo ha indotto Sony a preferire la proverbiale decapitazione taurina all'addomesticamento del dedalo di compagnie e tecnologie differenti che si spartiscono il settore delle telecomunicazioni nel Vecchio Continente.

Per quanto comprensibile alla luce dei problemi tecnici che l'hanno probabilmente determinata, la scelta operata da SCEE espone il mercato PAL al rischio di una scarsissima diffusione dell'online gaming su PlayStation2, con conseguenze intuibili in termini di supporto da parte delle software house. Si pensi che in America, dei 200.000 Network Adaptor venduti fino ad oggi (e che, lo ricordiamo, includono anche un modem analogico), il 43% è stato acquistato da utenti iscritti a servizi dial-up, e che in Giappone, dove il mercato broadband è letteralmente esploso negli ultimi mesi, le vendite di **FFXI** devono ancora raggiungere le 200.000 unità. Quante copie potrebbe quindi vendere un **SOCOM** qui da noi? Quanti e quali publisher si sobbarcheranno le spese di gestione di un servizio di gaming online ad esclusivo appannaggio di pochi eletti? Lasciando ad eventi futuri il compito di rispondere a questi interrogativi, si comunica che il BGP verrà venduto al "prezzo medio di un gioco PS2" (probabilmente fra i 49 e i 69 euro) ed includerà un gioco online compatibile (la cui identità è al momento ignota), così come alcune versioni dimostrative di giochi a venire, inclusi nello start-up disc che accompagna la periferica.

I giochi online ufficialmente confermati per il mercato PAL sono il noto ed ottimo **SOCOM**, l'apparentemente mediocre **Hardware: Online Arena**, il mai nominato prima **Destruction Derby Online Arena**, l'inevitabile **Twisted Metal Black Online**, l'imprescindibile **Frequency 2**, gli interessanti **My Street**, **ATV Offroad 2** e **This is Football 2004**, nonché l'intrigante **WRC Online**. A questi si aggiungeranno pubblicazioni ad opera di Capcom, Electronic Arts, Activision, Tale 2 e Eidos, e *dulcis in fundo* la versione PlayStation2 di **Everquest**, da poco entrata nella fase di beta testing negli States.

Sintetizzando un articolo che avrà lasciato in molti con un punto di domanda kojimiano sulla testa: PS2 online in Europa nella primavera del 2003. Supporto esclusivo delle connessioni broadband. Prezzo del Broadband Gaming Pack: 49/69 euro circa. Giochi disponibili al lancio: ignoti.
Diamo appuntamento ai prossimi numeri di **Super Console** per eventuali aggiornamenti.

Cresce la **fantasia Square**

Squaresoft ha annunciato per gennaio la distribuzione del primo expansion pack per il suo MMORPG **Final Fantasy XI**. Intitolato **Final Fantasy XI Ziraat no Gen'ei**, il CD continue una nutrita serie di aggiunte al gioco originario che andranno integrate a quest'ultimo installando il contenuto del disco sull'HDD. Nella fattispecie abbiamo ben tre nuove locazioni, vale a dire Gazam (un villaggio di pescatori), Yutanga Jungle (un'enorme foresta ubicata su un'isola vulcanica) e Rikyua Desert (la terra d'origine della tribù dei Galka), nuovi dungeon, nuove creature (tra cui il sempre spassoso Cactuar), nuove armature, nuovi vestiti e una nuova classe, il Summoner. Come nelle edizioni offline della serie, quest'ultimo sarà in grado di evocare creature dalla potenza devastante fra cui Ifrit e Carbuncle.

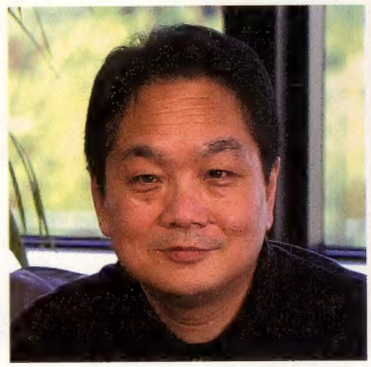
Il mondo virtuale di **FFXI** si espande quindi, si arricchisce, si evolve, si perfeziona, ma a che prezzo? Non è ancora chiaro. Laddove sino ad oggi ogni update è stato diffuso attraverso una serie di patch scaricabili sull'HDD di PS2 dal portale PlayOnline, l'annuncio di un add-on "fisico" appare curioso. Con ogni probabilità – e in attesa di conferme/smentite da parte di Square – l'enorme mole di dati racchiusa in **Ziraat no Gen'ei** potrebbe aver indotto Squaresoft ad impiegare un sistema distributivo alternativo per non sfavorire gli utenti dial-up. L'ipotesi più accreditata nel circolo dei fan di **FFXI** è che la distribuzione del CD non escluda la possibilità che il pacchetto di aggiornamento sia comunque disponibile online per il download. Semplicemente si tratterebbe di un veicolo distributivo più rapido ed efficace, complementare a quello tradizionale. Resta solo da capire se sarà necessario sopportare spese aggiuntive per procurarsene una copia (quantomeno per coprire i costi di manifattura del CD) oppure se sia tutto compreso nel canone di abbonamento mensile pagato dall'utenza nipponica.

Restiamo in tema di **FFXI**, ma spostiamoci su un altro sistema. I primi di novembre ha avuto inizio la distribuzione (sempre e solo in Giappone) della versione PC del MMORPG Square. I requisiti per farlo girare dignitosamente prevedono al di là dei sistemi operativi Win 98/ ME/ 2000/ XP e delle Direct X 8.1, un Pentium III 800Mhz, 128MB di RAM, scheda grafica GeForce AGP da 32MB+, 5GB di spazio libero su HD ed una connessione 56K. Squaresoft comunque raccomanda la seguente configurazione: WinXP Pro, Pentium 4, 256MB di RAM, GeForce 3 o GeForce 4Ti AGP ed una connessione broadband.

A pochi giorni dalla commercializzazione di **FFXI Online** per PC, Squaresoft ha diffuso gli ultimi dati circa il numero di utenti iscritti. Alle 210.000 copie distribuite fino ad oggi, hanno fatto seguito 180.000 sottoscrizioni che la società confida di portare a 200.000 entro la fine dell'anno.

Kutaragi for President

L'edizione asiatica del Wall Street Journal ha riportato un'intervista al presidente di Sony Corp., Nobuyuki Idei, nella quale viene avanzata la possibilità che Ken Kutaragi, prima semplice ingegnere Sony ed ora a capo della divisione SCEI, possa in un futuro non troppo remoto sedere sul trono più alto dell'azienda.
Dopo il successo di PlayStation, il cinquantaduenne Kutaragi ha assunto sempre maggiore importanza nell'ambito del management Sony, alla luce del peso assunto dalla sua divisione nell'economia generale dell'azienda (la seconda per volume di affari dopo quella elettronica).
Negli ultimi tempi la sua figura è divenuta una presenza costante durante i meeting esecutivi di Sony grazie al benestare di Idei che lo ha altresì introdotto nel comitato di pianificazione societario.
Secondo il periodico asiatico, questa escalation farebbe del padre di PlayStation uno dei potenziali candidati ad entrare nel team composto da tre dirigenti che comanda l'intero gruppo Sony.
Un gruppo che negli ultimi anni ha attraversato una fase di profonda mutazione e che troverebbe in Kutaragi il soggetto più indicato a traghettarla nel mare magnum della "Digital Revolution".
Ciononostante, il suo carattere combattivo ed egocentrico sembra incontrare la diffidenza di alcuni dirigenti. Sebbene sia proprio in virtù di questo attributo caratteriale che Sony è riuscita a reagire all'offesa Nintendo e a contrattaccare finendo per dominare un mercato multimiliardario nel giro di pochi anni, alcuni osservano che la direzione dell'intera Sony richiede un atteggiamento più pacato e realistico, meno combattivo e visionario.
"Se il suo ego personale è più forte della sua volontà di garantire la prosperità di Sony, allora fallirà," ha dichiarato Idei al periodico asiatico. *"Se riuscisse a cambiare, potrebbe diventare un dio."*



Double Emotion

Gli acquirenti di **Ratchet & Clank** se ne saranno già resi conto. Con la commercializzazione del titolo Insomniac, SCEE ha dato inizio alla promozione "Double Emotion" che dal 1 novembre al 31 marzo regala un gioco Platinum ed uno zaino PlayStation2 a chiunque acquisti almeno tre dei seguenti giochi Sony: **Il Pianeta del Tesoro**, **Kingdom Hearts**, **WRC II Extreme**, **Alpine Racer 3**, **The Getaway**, **Primal**, **Ape Escape 2**, **Space Channel V5.2**, **The Mark of Kri**, **Sly Raccoon**, **Moto GP3** ed il già citato **R&C**. All'interno delle confezioni dei suddetti giochi (contrassegnate da un apposito adesivo circolare con la dicitura "Double Emotion") è presente la relativa prova d'acquisto.
Collezionatene tre, recuperate la cartolina di registrazione presso il vostro negoziante (in alternativa è possibile scaricare e stampare il modello disponibile sul sito www.playstationplanet.it), compilatela in ogni sua parte specificando il titolo Platinum desiderato (fra **Tekken Tag Tournament**, **DOA2**, **MotoGP**, **TIF 2002**, **GT3**, **Formula One 2001**, **Jak & Daxter** e **WRC**), chiudetela in una busta assieme alle tre prove d'acquisto e spedite il tutto all'indirizzo che troverete indicato sulla cartolina. Date il tempo alla macchina burocratica di fare il suo corso e riceverete direttamente a casa vostra lo zaino ed il titolo Platinum prescelto.

Un bundle giapponese a stelle e strisce

Approfittando del periodo delle festività natalizie, SCEI ha abbassato ulteriormente il prezzo di PlayStation2 in Giappone portandolo a quota 24.800 yen (200 euro circa) a partire dalla scorso 21 novembre. Alla luce di questo ritocco, il prezzo da pagare per portarsi a casa il 128bit Sony in nippolandia si allinea quindi a quello in vigore sui mercati occidentali. Data la politica "Open Price" adottata da Sony in terra natia, è bene chiarire che la cifra summenzionata è suscettibile di variazioni da rivenditore a rivenditore. Dal 3 dicembre appena passato, inoltre, è disponibile in Giappone il succulento "PS2 Ratchet & Clank Action Pack" che per la somma di 26.800 yen (220 euro circa) offre la console più l'eccellente action game di Insomniac. E' la prima volta che in Giappone un gioco di matrice occidentale viene venduto unitamente alla console nell'ambito di un bundle ufficiale con tanto di confezione dedicata (vedi foto).
Per amore di precisione, si specifica che i nuovi modelli di PlayStation2 commercializzati nel paese del Sol Levante sono rispettivamente l'SCPH-39000 e l'SCPH3900RC (dove "RC" non sta per Radio Comandato).

BIT WORLD TEL. 039/2720499
VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI)
VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT
TEL 039/2720499 – TEL/FAX 039/747171 333/3848980
IMPORTAZIONE DIRETTA DAGIAPPONE HONG KONG EUROPA USA
PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP
PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP
PLAYSTATION 2
ACCESSORI PSX:

GT diventa **monomarca**

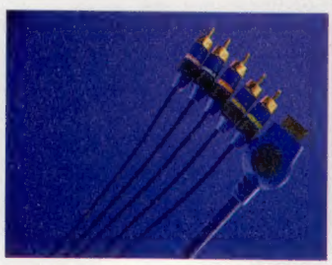
Se vi trovaste a passare per Bologna, dal 5 al 15 dicembre, fate una visita allo stand Alfa Romeo allestito nell'ambito dell'ultima edizione del Motorshow 2002. Fra le ultime novità presentate dalla casa automobilistica italiana, la nuova 147 GTA sarà infatti oggetto di una collaborazione promozionale fra la casa lombarda e Sony Computer Entertainment in virtù della quale quattro postazioni PlayStation2 unitamente ad una "driving seat" munita di seggiolino anatomico, volante, pedaliera, schermo al plasma e impianto home theatre, saranno presenti in fiera per un test di guida della 147 GTA per mezzo di **GT Concept Alfa Romeo 147 GTA**, una mini-versione monomarca di **Gran Turismo** realizzata appositamente da Polyphony Digital.
Ogni giorno avrà inoltre luogo una competizione a cui chiunque potrà partecipare. I piloti che realizzeranno i tempi migliori verranno iscritti al sorteggio di una PlayStation2 e di una copia di **GT Concept**.

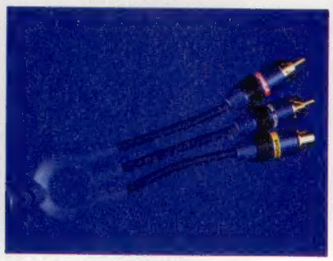
Anubis demo

Dovrebbe essere disponibile in Giappone mentre leggete queste righe una versione dimostrativa del nuovo lavoro prodotto da Hideo Kojima, al secolo **Anubis ZOE: The 2nd Runner**.
Distribuita in 100.000 esemplari attraverso riviste specializzate e rivenditori selezionati, la demo offre l'allettante opportunità di saggiare le potenzialità di un titolo che al recente TGS2002 ha vinto a mani basse la palma di miglior gioco dello show. Con **Anubis**, Konami conta di sollevare il franchise dal baratro che l'ha prematuramente inghiottito all'epoca della prima edizione, e questa iniziativa non fa che confermare la fiducia risposta dalla softco giapponese nel lavoro diretto da Shuyo Murata, ormai puntualmente ascritto di fianco ai best seller **Silent Hill** e **MGS** in ogni rapporto finanziario di Konami Japan. Nonostante la scarsa disponibilità di demo, **Super Console** farà i salti mortali per procurarsene una copia per rendervi partecipi delle impressioni del caso a seguito di un test più approfondito rispetto a quello forzatamente sbrigativo condotto nel corso della fiera giapponese.
La commercializzazione in Giappone di **Anubis ZOE: The 2nd Runner** è stata fissata al 13 febbraio prossimo. Le successive edizioni per i mercati americano ed europeo non dovrebbero tardare. **Super Console** può confermare che il processo di localizzazione linguistica in italiano è già a buon punto, pertanto non è assurdo collocare la release della versione PAL nel periodo primaverile.

Monster Game per PS2

Nell'allestimento di un impianto di home theatre, la qualità dei cablaggi gioca un ruolo molto importante nell'ottenimento di un sistema di elevate prestazioni. Mentre per le connessioni standard quali S-Video e Component l'offerta di cavi di qualità è abbastanza ampia, per gli ingressi di tipo proprietario impiegati dalle console la scelta è piuttosto ridotta. Per questo motivo la decisone di Monster Cable di entrare nel mercato dell'intrattenimento casalingo è più che apprezzata. La serie Monster Game per PS2 si compone di un cavo a fibre ottiche (LightWave 400), videocomposito (Gamelink 200), S-Video (Gamelink 300) e Component (Gamelink 400). Ogni cavo è fabbricato con alti standard qualitativi che assicurano una ridotta dispersione del segnale ed un'elevata resistenza all'usura. Attualmente nella line-up Monster Game è assente il cavo SCART RGB in quanto poco diffuso negli Stati Uniti, mancanza che speriamo venga colmata in futuro.





Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Dicembre

Alpin Racer 3 (4 – Namco)
Batman Dark Tomorrow (17 – Kemco)
BMX XXX (6 – Acclaim)
Dakar Rally 2 (22– Acclaim)
Dave Mirra BMX XXX (29 – Acclaim)
Defender (Midway)
Dragon Ball Z (Bandai)
Escape from the City (Irem)
Evolution Skateboard (17 – Konami)
Evolution Snowboard (17 – Konami)
Robotech Battlecry (6 – TDK)
Run Like Hell (17 – Virgin)
Star Wars Bounty Hunter (Lucasarts)
Superman (14 – Infogrames)
The Getaway (11 – SCEE)
The Sims (5 – EA)
Tom Clancy's Ghost Recon (5 - Ubisoft)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (29 - Activision)
X-Men: The Next Dimension (17 - Activision)

Nel 2003

Aerodancing 4 (Sega)
Alter Echo (THQ)
Anubis: ZOE The 2nd Runner (Konami)
Ape Escape 2 (gennaio – SCEI)
Asylum (Darkblack)
ATV Offroad 2 (SCEA)
AutoModellista (Capcom)
Battle Engine Aquila (9 gennaio – Infogrames)
Chaos Legion (Capcom)
Clock Tower 3 (Capcom)
Contra Shattered Soldiers (Konami)
Cool Girl (Konami)
Dark Cloud 2 (SCEI)
DDR Max (17 dicembre – Konami)
Dead to Rights (Namco)
Devil May Cry 2 (Capcom)
Enter The Matrix (giugno – Infogrames)
Exo (Infogrames)
Jet X20 (SCEA)
Lamborghini (2003 – Rage)
Malice (Argonaut)
Maximo 2 (Capcom)
MGS2 Substance (Konami)
Mission: Impossible (Infogrames)
MotoGP 3 (Namco)
Nascar Heat (Infogrames)
Nascar Thunder 2002 (EA)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
Pride FC (THQ)
Primal (gennaio – SCEE)
Rayman 3 (Ubi Soft)
Red Dead Revolver (Capcom)
Rygar (Tecmo)
Shinobi (Sega)
Silent Hill 3 (Konami)
Sled Storm (EA Canada)
Sly Raccoon (gennaio – SCEA)
Smash Cars (2003 – Metro 3D)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Splinter Cell (2003 – Ubi Soft)
StarCraft: Ghost (Blizzard)
Starfighter 2 (Lucasarts)
StarWars La guerra dei Cloni (gennaio – Lucasarts)
Syberia (Microids)
Sword of the Samurai (30 gennaio – Crave)
Tenchu 3 (Activision)
Tennis 2K2 (Sega)
The Lost (Irrational Games)
The Mark of Kri (gennaio – SCEA)
Tribes Aerial Assault (Sierra)
Vexx (1 – Acclaim)
Virtual On Marz (Sega)
War of the Monsters (SCEA)
Wild Arms 3 (30 gennaio – SCEI)
Wreckless (Activision)
Xenosaga (Namco)
X-Men: Wolverine's Revenge (Activision)
XIII (settembre - Ubi Soft)

GAME START

WWW.GAMESTART.IT

-VENDITA ON LINE VIDEOGIOCHI-

- 24 ORE SU 24
- COMODAMENTE DA CASA TUA
- COMPRA ON LINE TUTTE LE NOVITA'
- PRENOTA IN ANTEPRIMA LE PROSSIME USCITE

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
PAGAMENTO ALLA CONSEGNA O CON CARTA DI CREDITO

PER INFORMAZIONI: INFO@GAMESTART.IT

oppure visita uno dei nostri punti vendita WORLD GAMES a:

MODENA:	Via EMILIA EST, 71	tel. 059.238968
	Via C.SIGONIO, 101	tel. 059.214347
SASSUOLO:	Via CAVALLOTTI, 130/9	tel. 0536.883351
REGGIO EMILIA:	Via SECCHI, 6/a	tel. 0522.406068

GRAFICA : WWW.MAINSTREET.IT

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **11 DICEMBRE**

The Getaway

Il dado è quasi tratto. La scommessa di SCEE è ormai prossima ad esporsi al giudizio dell'utenza PlayStation2. **Super Console** analizza l'ultima versione beta di **The Getaway** giunta in redazione per elaborare un pronostico.

In certi momenti ci si scopre avvinti dall'illusione di percorrere una città reale. Peccato che il motore di gioco non si curi di riprodurre il ciclo notte/girono.

Il sistema di puntamento automatico sperimentato nella demo denuncia notevoli problemi. In foto, Hammond si ostina a puntare l'ultimo dei suoi problemi nonostante ci si affanni a fargli cambiare idea pigiando ripetutamente sul tasto deputato all'aggancio del bersaglio.

Dopo tre anni di sviluppo e svariate centinaia di migliaia di sterline evaporate dalla casse di SCEE, **The Getaway** è quasi pronto alla proiezione sugli schermi televisivi dell'utenza PS2 europea. Il più ambizioso progetto di Team Soho, è nelle mani di **Super Console**, in versione ovviamente incompleta, ma non abbastanza da impedire di formulare un giudizio sulle reali potenzialità del prodotto. Ed è un giudizio indubbiamente più favorevole del previsto.

In **The Getaway** il giocatore veste i panni dell'ex-criminale Mark Hammond vittima dell'assassinio della moglie e del rapimento del figlio ad opera di Charlie Jolson, capo di una gang malavitosa locale. Le intenzioni di Jolson vengono subito messe in chiaro all'inizio del gioco. Dopo aver seguito l'auto dei rapitori fino al covo del branco, Hammond viene catturato, pestato a sangue e posto dinnanzi ad un'offerta irrinunciabile: compiere alcuni lavoretti sporchi in cambio della restituzione del figlio. "Se non fai quello che ti dico, il ragazzo muore. Se non fai quello che ti dico quando te lo dico, il ragazzo muore. Se non fai quello che ti dico dove te lo dico, il ragazzo muore." Un paio di cazzotti sul viso, una sbuffata di sigaro cubano in faccia, ed il contratto di subordinazione forzata è siglato.

A differenza di **GTA3**, **The Getaway** segue uno sviluppo lineare lasciando spazio zero alla divagazione. Si riceve un ordine, lo si esegue, e si passa alla missione successiva. Ogni operazione prevede di spostarsi dal punto A al punto B, compiere quanto richiesto, e procedere a ritroso dal punto B al punto A o proseguire lungo nuovi incarichi. L'area di gioco è una Londra perfettamente riprodotta, con i suoi pedoni ed il suo traffico, composto da modelli di vetture reali, molto particolareggiate e presenti in numero decisamente superiore di quanto visto nel bestseller Rockstar. E' questo il primo aspetto che sorprende di **The Getaway**. Le strade brulicano letteralmente di vetture. Taxi, pullman, utilitarie, auto sportive, furgoni e quant'altro soffocano le vie della Londra digitale con forza variabile a seconda della zona della città attraversata. Pertanto ammiriamo estesi incolonnamenti nelle vie del centro e giusto qualche vettura fra i vicoli o nelle strade di periferia. Hammond è libero di scegliere qualsiasi mezzo di trasporto. Basta premere un tasto del controller nelle vicinanze del modello desiderato affinché il protagonista inviti l'occupante del mezzo a cedergli il posto puntandogli l'arma contro (Hammond è da subito equipaggiato con una pistola). In virtù dell'impronta realistica del prodotto, la guida nel traffico cittadino non ripropone la medesima goliardia di **GTA3**. Al contrario, è spesso sconveniente guidare in maniera sfacciatamente spericolata, vuoi per il realistico sistema di danneggiamento implementato da Team Soho (può bastare un possente frontale per far saltare un pneumatico compromettendo sensibilmente la manovrabilità del mezzo), vuoi per la presenza delle auto della polizia, accanite inseguitrici dei pirati della strada (è talvolta sufficiente avventurarsi contromano per attirarne l'attenzione). Data la fitta popolosità delle strade, il sistema di controllo del veicolo è vittima di una diffusa rigidità di manovra che se da un alto sminuisce il piacere della guida, dall'altro agevola lo slalom in mezzo al traffico. Il sistema controllo del protagonista appiedato permette di eseguire un ricco repertorio di manovre che lo assimilano alla proposta di **Headhunter** piuttosto che a quella di **GTA3**. L'infelice braccio armato del male, può correre e camminare, rotolare in avanti, poggiarsi di schiena alle pareti, puntare l'arma dagli angoli o prendere ostaggi per farsene scudo. Esistono due sistemi di puntamento, assegnati rispettivamente ai tasti dorsali **R2** ed **R1**. Col primo, la bocca di fuoco viene automaticamente puntata verso il nemico, mentre col secondo si ha facoltà di dirigerla dove più aggrada agendo sullo stick analogico. Quest'ultima possibilità permette di far fuoco su elementi "esplosivi" della scenografia, come barili pieni di liquido infiammabile, bombole di gas (in questo caso è necessario attendere qualche secondo affinché il gas si espanda, prima di produrre la scintilla che lo infiammi) ed estintori. A tal proposito si segnalano gradevoli effetti esplosivi, in alcuni casi agenti di crolli di strutture come scale antincendio o impalcature. A giudicare dalla demo sottoposta ad analisi, il sistema di puntamento automatico assolve con discutibile efficacia la sua funzione coadiuvante. Nelle condizioni di battaglia più affollate, non è infatti raro vedere Hammond puntare l'arma verso il nemico meno preoccupante, magari lontano, in piedi dietro una finestra, piuttosto che verso le minacce più incombenti. Altro fattore sgradevole del sistema di attacco è la necessità di estrarre l'arma con un tasto diverso (△) da quello impiegato per far fuoco o per agganciare il bersa-

glio. Più intuitivo sarebbe stato un sistema di estrazione automatico dipendente dalla semplice pressione di uno dei tasti dorsali sopra indicati. Ne consegue una macchinosità di fondo che impedisce alle sparatorie di scorrere con la dovuta fluidità.

Realismo è la parola chiave del titolo Team Soho, ed è subito evidente dando un'occhiata allo schermo: non esistono indicatori di alcun tipo. Nessun numerino chiarisce il munizionamento disponibile. Nessuna barra segnala lo stato di salute di Hammond. Nessuna mappa agevola l'esplorazione degli ambienti. La prima mancanza obbliga al computo mentale dei colpi esplosi, un esercizio reso meno imperativo dalla possibilità di recuperare le armi abbandonate dai nemici uccisi (per la cronaca, Hammond gode di uno spazio di inventario realisticamente limitato che gli consente di trasportare al massimo un fucile e due pistole. L'estrazione di queste ultime determina, inoltre, il rilascio a terra del primo). La seconda mancanza (barra energetica) è surrogata dalle macchie di sangue che compaiono e si diffondo sul corpo di Hammond a mano a mano che assorbe piombo. Data l'assenza di health pack e simili, il rifocillamento energetico avviene in maniera alquanto ingegnosa: è sufficiente stazionare immobili di fianco ad una parete. Così facendo, infatti, Hammond ci si poggia automaticamente con il gomito, si piega in avanti mano sullo stomaco, e fra un sospiro e l'altro recupera le forze. Non sarà propriamente realistico, ma del resto non è estremo il realismo a cui **The Getaway** ambisce, ma è piuttosto una verosimiglianza di tipo "scenica". Sprazzi di realismo estremo esistono comunque. Gli incidenti, come accennato in precedenza, si ripercuotono autenticamente sulle prestazioni del veicolo, e più in generale sono proprio i mezzi di trasporto i destinatari privilegiati dell'attenzione al dettaglio comunque palese in tutto il pacchetto confezionato da McNamara e soci. I cristalli si infrangono, prima crepandosi, poi collassando all'interno dell'abitacolo. Gli pneumatici attraversati dai proiettili si sgonfiano emettendo un sibilo, mentre la vettura si inclina oscillando quel tanto che basta a far percepire l'esistenza di una fedele simulazione degli ammortizzatori. Ma è quando si dà fuoco ad una vettura e la si osserva mentre le fiamme la investono ed il suo occupante si getta a terra in preda al dolore, che si percepisce la cura riposte dal team di sviluppo. Laddove in **GTA3** le vetture si militano ad esplodere, in **The Getaway** il calore prodotto dal fuoco determina la progressiva esplosione degli pneumatici, lasciando infine per strada una carcassa nera e fumante. Una sequenza davvero notevole, sebbene assolutamente accessoria. Alla latitanza della mappa, infine, **The Getaway** intende sopperire con un sistema di indirizzamento che fa uso delle frecce dell'automobile. L'accensione della freccia sinistra indica che bisogna prendere il prossimo svincolo a sinistra. L'accensione della freccia destra indica che bisogna prendere il prossimo svincolo a destra. Il lampeggio di tutte e quattro le frecce avverte aumentando di ritmo l'approssimarsi dell'obiettivo. Semplice e di rapida decifrazione. L'unico inconveniente è che in questo modo si impedisce all'utente di elaborare i propri tragitti, limitando ulteriormente quella sensazione di libertà che evidentemente **The Getaway** non vuole concedere per scelta più che per negligenza.

Rispetto all'edizione mostrata all'E3 dello scorso maggio, il motore grafico di **The Getaway** denuncia sensibili miglioramenti. L'azione scorre dignitosamente fluida nel traffico cittadino nonostante la sua intensità, ed incespicando solo durante repentine evoluzioni scenografiche. La qualità dell'immagine è notevole per definizione e ricchezza di texture, sebbene il diffuso grigiore londinese non produca cromatismi abbacinanti. Poderose rifiniture vanno apportate, invece, al sistema di inquadrature, in particolare quello impiegato durante la percorrenza degli interni, spesso causa di disorientamenti. Analoga operazione di ritocco meritano le animazioni, ottime in termini di complessità in virtù delle tecniche di motion capture impiegate, ma migliorabili dal punto di vista della fluidità e della stabilità.

Dall'analisi della demo di **The Getaway**, **Super Console** non può che maturare un'impressione moderatamente favorevole. Il clima da gangster movie britannico è efficacemente riprodotto tanto in termini narrativi quanto lessicali (i "cazzo" e "fottiti" sono più numerosi delle particelle pronominali), così come è evidente la sofisticazione della tecnologia impiegata. Resta solo da vedere se, a conti fatti, lo sforzo prodotto da Team Soho ed SCEE troverà giustificazione in termini prettamente ludici.

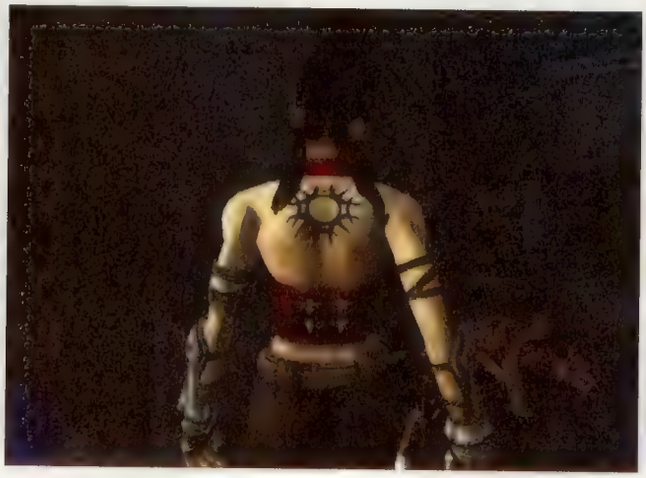
Il sistema di rilevamento delle collisioni è decisamente meritevole di un attento processo di debugging.

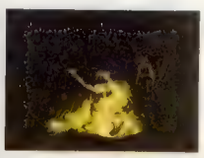
I nemici soffrono di un'intelligenza artificiale discutibile. In foto, nessuno degli scagnozzi che vedete in fondo al capannone si disturberà di snidare l'Hammond accovacciato dietro gli scatoloni, nonostante siano assolutamente consapevoli della sua posizione.

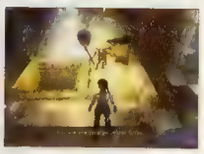
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO CAMBRIDGE** GENERE **AVVENTURA/AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FEBBRAIO 2003**

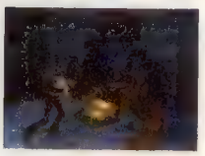
Primal

In vista dell'imminente uscita autunnale, **Primal** prende forma e si conferma uno dei titoli Sony di punta per la prossima stagione. E forse non solo per la prossima stagione. **Super Console** entra nel mondo di Oblivion...









Le scene d'intermezzo con funzione narrativa accompagnano costantemente l'evolversi degli eventi. La sottile vena di umorismo che anima i dialoghi della strana coppia, oltre alla buona regia (interessanti alcuni piani inclinati, che aggiungono tensione all'atmosfera), si rivelano un ottimo incentivo per non skippare le sezioni "filmiche".

*L'attenzione di Sony al progetto **Primal** è evidente anche nelle risorse messe a disposizione per lo sviluppo e la promozione. Oltre al consueto motion capture (ormai diventato routine in molte produzioni), **Primal** potrà contare sul supporto musicale dell'orchestra di Stato di Praga (che ha registrato due ore e mezzo di musica orchestrale) e su un proprio fumetto che verrà distribuito in occasione del lancio di febbraio. Il volumetto, una storia autoconclusiva di 16 pagine, racconta le vicende che precedono l'inizio dell'avventura di Jen*

Tutti gli occhi sono puntati su Studio Cambridge. L'opera prima per PS2 dei talentuosi autori della serie **MediEvil** su PSone, non dovrà rispondere alla sua uscita solo della fiducia e degli investimenti operati da Sony, ma anche delle aspettative create in questi ultimi mesi dal team di sviluppo. Le prime impressioni maturate da **Super Console** dopo la prova di una versione provvisoria di **Primal** sembrano comunque alimentare un degno ottimismo. L'avventura di Jennifer Tate e del gargoyle Scree, strutturalmente assimilabile ad una libera interpretazione fantasy di **Tomb Raider**, prende vita lungo 4 vasti mondi precisamente caratterizzati. Le differenti scelte grafiche sottolineano la natura delle location, accompagnando le variazioni di carattere ludico implementate in ogni livello. Nuove specie popolano ognuno dei mondi, chiamando Jen a scontri con avversari sempre differenti. Nuovi obiettivi e strumenti distinguono le differenti ambientazioni, cercando di differenziare continuamente l'esperienza di gioco. Al giocatore è affidato il controllo di entrambi i protagonisti: la bella Jen, scaraventata in questo universo parallelo quasi per caso, ed il gargoyle Scree, sua guida e consigliere. La pressione del tasto SEL permette di passare al controllo dell'uno o dell'altro, aprendo il campo, già per le differenze tra i due personaggi, ad ampie possibilità di game design. Scree, maggiormente votato alla risoluzione di enigmi, è in grado di prendere il controllo delle statue o di muoversi sulle pareti (esattamente come un insetto), superando in questo modo ostacoli proibitivi per la sua compagna di viaggio. Jen, da parte sua, è in grado di sfruttare la sua corporatura minuta per addentrarsi in passaggi stretti o per spostarsi lateralmente sui cornicioni. Il tasto △ le permette di interpellare Scree, in modo da avere indicazioni su come proseguire nell'avventura. Il tasto ⊗ è assegnato invece (per entrambi) alle azioni contestuali (aprire porte, azionare leve, spaccare barili), non segnalate in alcun modo su schermo durante il gioco. Le azioni meno complesse, come la salita su piattaforme rialzate o il salto, sono invece compiute in automatico. L'utilizzo prevalente di Jen riguarda però le sezioni di combattimento. Forte del sangue demoniaco che scorre nelle sue vene, Jen sarà in grado di evolversi durante l'avventura in 4 nuove forme, una per ogni mondo, assorbendo i poteri delle specie che li abitano e assimilando nuove abilità di combattimento. Dopo le dichiarazioni entusiastiche di Studio Cambridge, che esprimeva soddisfazione proprio per la profondità delle sezioni di combattimento, quanto visto da **Super Console** lascia però spazio a qualche perplessità. Oltre ad animazioni di battaglia non entusiasmanti, le sfide contro gli avversari che popolano Oblivion sembrano offrire infatti un'azione incerta, a tratti casuale, troppo legata alla pressione ripetuta dei tasti d'attacco. Una volta lockato l'avversario, il tasto ⊗ permette di "inquadrare" il successivo, mentre i tasti dorsali sono assegnati all'esecuzione delle varie mosse di combattimento. Attacchi con il braccio sinistro, attacchi con il destro, mosse speciali e blocco, rinvigoriti dalle combo eseguibili con pressioni ripetute e dalle nuove abilità assimilate in ogni mondo. Ma **Primal**, a parte velleità di tipo picchiaduristico, si rivela prima di tutto un gioco fondato sull'esplorazione. Jen e Scree si muovono in coppia in mondi molto vasti, apparentemente non dispersivi e ben strutturati, nei quali appositi portali permettono di spostarsi rapidamente da una location all'altra. L'evoluzione narrativa si intreccia con i piccoli enigmi inseriti con continuità da Studio Cambridge, basati in particolar modo sull'esplorazione degli ambienti o l'uso di oggetti. Il gioco si dimostra abbastanza lineare ma non banale, con una sottile vena di semplicità che accompagna costantemente l'avanzamento lungo i livelli, in genere non osteggiato da puzzle troppo complessi. Una scelta dalla quale scaturisce un ritmo certamente non diluito, anzi relativamente compresso, peraltro arricchito dagli eventi che districano la trama e dal piacere di esplorare ambienti caratterizzati dal buon livello grafico. L'impatto con i mondi di **Primal**, infatti, arricchisce il gioco di un delicato piacere visivo. Le scelte cromatiche, prevalentemente orientate all'oscuro, penalizzano alcune location, ma amplificano senza dubbio l'atmosfera stridente, evocativa, allestita da Studio Cambridge soprattutto per mezzo di un ottimo accompagnamento musicale e di un raffinato comparto di effetti sonori. In definitiva.

In un gioco dove le premesse non mancano, che vanta un concept efficace e una realizzazione tecnica godibile, l'unica discriminante per il successo diventa il game design puro. L'equilibrio di **Primal** si muove sulla linea molto sottile che separa l'esplorazione dalla dispersività, l'enigma dalla frustrazione, il combattimento dalla routine. Ma l'investimento Sony, al momento, sembra essere stato riposto in mani capaci. E in attesa di febbraio tutti gli occhi sono puntati su Studio Cambridge.

TIME OUT
www.timeoutgames.it
XBOX
PS2
BAN DAI
Videogames Pal e Import, gadgets ,anime jap ora anche on-line
Dove vuoi... Quando vuoi...
Ora puoi !
A Bologna in Via Di Corticella 119/A
tel 051/6313325 fax 051/4154186
e-mail info@timeoutgames.it
on-line www.timeoutgames.it

Intervista ad **Alex Ward** (Criterion)

Gli sviluppatori di Criterion Games saranno anche ottimi programmatori, ma non hanno di certo un futuro come modelli davanti a sé. Qui Alex Ward, creative manager della softco inglese, dà un nuovo significato all'espressione "naturalezza davanti all'obiettivo"...

In quest'industria poche persone possiedono lo stesso entusiasmo per i videogiochi di Alex Ward. Detto in tutta onestà, il creative manager di Criterion Games è uno dei pochi sviluppatori europei con cui è possibile parlare di videogames a 360°. E se ci si avventura a discutere di giochi di guida, potete star certi che Alex è in grado di andare avanti per ore e ore a tessere le lodi di uno sconosciuto racing game per Amiga o a elogiare gli sviluppatori di un coin-op mai uscito dai confini giapponesi. Questa passione per il genere è quanto mai evidente nell'ultima fatica di Criterion Games, **Burnout 2**, un titolo che ha saputo conquistare critica e pubblico e di cui Alex è uno dei principali artefici. **Super Console** parcheggia in doppia fila, accende le quattro frecce e intervista l'eclettico sviluppatore britannico a bordo di una sfavillante M3...

Super Console: Sappiamo che sei una persona schietta, quindi andiamo subito al sodo. Cosa ne pensi di *Need for Speed Hot Pursuit 2*?
Alex Ward: E' un ottimo gioco. Ho avuto modo di provarlo diverse volte prima che uscisse, grazie a delle conoscenze in Electronic Arts, e mi sembra decisamente valido. A un certo punto dello sviluppo di **Burnout 2** ci siamo interrogati se inserire o meno le auto della polizia nel gioco perché eravamo sicuri che la gente avrebbe iniziato a paragonare il nostro titolo a quello EA. Metti le auto della polizia e la gente lo paragona automaticamente a **Need for Speed**. Metti diverse macchine elaborate e la gente lo paragona a **GranTurismo**. Metti uno skateboard e la gente lo paragona a **Tony Hawk's Pro Skater**. In realtà **Burnout 2** è piuttosto diverso da **Hot Pursuit 2**: secondo me gli inseguimenti con la polizia sono molto più simili a quelli di **Chase HQ**, mentre in **Need for Speed** ti vedi sfrecciare di fianco tre vetture a velocità supersonica e gli devi correre dietro. L'approccio è diverso, ma mi piace come hanno cercato di contestualizzare il tutto e di enfatizzare l'aspetto drammatico degli inseguimenti. Qualche mese fa avevamo pensato a qualcosa di simile per **Burnout 2**: volevamo fare delle sequenze introduttive in stile televisivo. Avete presente le informazioni sul traffico della TV americana? Ecco, qualcosa di simile, con l'elicottero che sorvolava la città, dava le informazioni sul tempo, descriveva gli incidenti, facendo vedere i "punti caldi" del percorso, un po' come accade in **SSX**. Ma alla fine abbiamo dovuto rinunciarci, per diversi motivi. C'era il problema dell'audio: sincronizzare tutte le lingue avrebbe richiesto troppo lavoro e fare l'intro solo in inglese non aveva senso. Inoltre **Burnout 2** utilizza un sistema di streaming particolare ed era praticamente impossibile mostrare diverse zone del tracciato in una sequenza veloce. Comunque, tornando alla domanda iniziale, credo che **Hot Pursuit 2** sia uno dei migliori episodi di **Need for Speed** mai realizzati e il mio parere non può che essere positivo. Forse si poteva migliorare leggermente il frame rate, ma nel complesso hanno fatto un ottimo lavoro.

SC: Quali sono i migliori giochi di guida di sempre, secondo te?
AW: Sono un fanatico di racing game, quindi cerco di provare tutti i titoli per tutte le piattaforme. Credo che, escludendo i titoli arcade, **GranTurismo 3 A-Spec** rimanga il top del genere. Sinceramente non oso immaginare cosa possano tirare fuori in Polyphony con **GT4**: praticamente la mia copia è già prenotata sin da ora. **GT3** è graficamente fantastico anche adesso. Inizia comunque a mostrare qualche piccolo segno di vecchiaia e prima di iniziare **Burnout 2** l'abbiamo studiato in modo maniacale, rendendoci conto di qualche falla qua e là: un po' di draw-in in certi tracciati, effetti di riflessione che scompaiono in alcune piste... Ma porca miseria, stiamo parlando di un titolo uscito più di 18 mesi fa. **GT4** sarà allucinante, ci metto la mano sul fuoco.

SC: Quale credi sia il segreto di Kazunori Yamauchi e soci? In tanti hanno provato a copiare la formula di *GranTurismo* e i risultati non sono stati certo eclatanti.
AW: E' un insieme di cose, ma se dovessi isolare un elemento indicherei il realismo. La prima volta che ho visto **GranTurismo**... cavolo, mi sono inginocchiato davanti al televisore e ho iniziato a inchinarmi. Yamauchi è un dio. Adesso la formula di **GranTurismo** inizia a mostrare i suoi anni, ma certi elementi rimangono insuperabili. Le auto, ad esempio, sono perfette. Sono reali. E' per questo che inquadrature e replay sono studiati per valorizzare i modelli 3D delle macchine e si soffermano pochissimo sul paesaggio. Le ambientazioni non sono dello stesso livello, quindi il replay mostra solo un pezzo ridotto della pista, concentrandosi invece sulle auto. Non vorrei sembrare arrogante, e ribadisco che **Burnout 2** è uscito un secolo dopo **GT3**, ma se mettessimo delle auto vere nel nostro gioco i replay sarebbero probabilmente più realistici di quelli di **GT3**. Comunque **GranTurismo** spacca *[ride]*.

SC: E' la terza volta che ci incontriamo e ogni volta rimaniamo stupiti dalla tua passione per il titolo Polyphony.
AW: GT3 è sensazionale. Nel portafogli ho una memory card col salvataggio di **GT3**. Ne ho due copie: una la tengo in ufficio e una con me, nel caso l'ufficio vada a fuoco. E' da quando è uscita la versione giapponese che ci gioco incessantemente.

SC: Sei sopravvissuto anche a tutte le gare di Endurance?
AW: Chiaramente. Mi ricordo un venerdì sera, a casa mia con un amico. "Che si fa?". **GranTurismo 3**, naturalmente. Praticamente siamo andati avanti fino all'alba per finire più gare di endurance possibili. Uno guidava per mezz'ora, poi svegliava l'altro, che gli dava il cambio, e si faceva una pennichella. Dopo mezz'ora, altro cambio.

SC: Il primo *Burnout* ha avuto un successo incredibile, probabilmente ben al di là delle aspettative di Acclaim. Chissà che auto ti sei comprato con i soldi delle royalties...
AW: Ma va, ho la stessa auto che avete voi *[ride]*. Vi ho visti arrivare, cosa credete? Sto sempre attento alle auto che vedo in giro e, in mezzo a tutte le bagnarole che circolano in Italia, una S2000 la noti subito.

SC: Già ti immaginavamo con un garage come quello di Yamauchi...
AW: Figurati. No, dopo oltre due anni di sacrifici sono riuscito a comprarmi una S2000 nera. Prima avevo un pick-up inguardabile *[segue discussione di venti minuti sul roadster Honda, discussione in cui Ward dimostra una notevole competenza in ambito automobilistico]*. E' incredibile, tutti i giornalisti che lavorano in questo settore si comprano delle Honda. Il caporedattore di Edge si è appena preso una Civic Type-R. Grande macchina anche quella. Forse un po' d'influenza i videogiochi ce l'hanno. Voglio dire, stai seduto nella S2000 e hai davanti un volante come quello di **Sega Rally 2**, hai il tastone "Engine Start", il cambio è come quello del coin-op **Winding Heat**... Manca solo la fessura per inserire il gettone. Comunque, tornando al discorso iniziale, io lavoro solo per Criterion, non possiedo una quota della società. Magari fosse così. Quelli che fanno i soldi veri sono i tipi di Canon, il colosso giapponese che possiede Criterion *[ride]*.

SC: Come mai, fra tutte le software house che ci sono in Inghilterra, hai scelto proprio di lavorare in Criterion?
AW: Ho incontrato i ragazzi di Criterion un sacco di tempo fa. In quel periodo ero in Acclaim e stavo lavorando a **TrickStyle** per il Dreamcast, che alla fine ha avuto un discreto successo. Ho iniziato a uscire con loro e mi ha lasciato impressionato il fatto che fossero tecnicamente molto preparati e sempre al lavoro su nuove tecnologie. Una volta li incontro e gli chiedo cosa stiano facendo. E loro "stiamo lavorando su PlayStation2". Ero sbigottito: nessuno stava ancora lavorando su PS2. Per me era solo un nome sulla carta, tanto per intenderci. Un anno dopo mi hanno chiesto di andare a lavorare da loro e ho accettato di buon grado. In Criterion la tecnologia ha un ruolo determinante e questo mi affascina. Siamo stati i primi in Europa ad avere i devkit PS2, prima ancora di Sony Europe. E questo grazie a Canon e alla collaborazione con SCEI per realizzare il RenderWare. All'inizio, appena sono arrivato in Criterion, l'idea era quella di sviluppare giochi per tutti i formati, PC in primis, perché era quello che facevo già da un sacco di tempo. Ma dopo qualche mese abbiamo cambiato direzione. Siamo

diventati Criterion Games e abbiamo abbandonato il PC: il nostro obiettivo è quello di realizzare giochi che entrino nella Top 10 dei titoli più venduti. Per questo **Burnout** è uscito su PlayStation2 inizialmente. Ci sono sviluppatori in Europa che se ne fregano delle vendite e dei voti sulle riviste: sfornano giochi perché è il loro lavoro e non si preoccupano più di tanto della qualità. Ce ne sono un sacco. Noi invece volevamo realizzare un hit, un titolo che piacesse e vendesse.

chi. "Chi se ne frega di cheat mode o cose simili?" pensavamo, solo perché noi non li utilizziamo praticamente mai. Ma parecchi giocatori li vogliono, e questo è quello che conta. Per questo motivo abbiamo inserito le auto bonus in **Burnout 2**. C'è ad esempio l'auto della scuola guida, che in realtà è un vero e proprio missile… Ma cosa ve ne parlo a fare? Non sapete nemmeno cosa sia la scuola guida. In Italia guidano tutti come dei pazzi *[ride]*!

> "**GT3** è sensazionale. Nel portafogli ho una memory card col salvataggio di **GT3**. **Ne ho due copie: una la tengo in ufficio e una con me, nel caso l'ufficio vada a fuoco**"

SC: Da dove è nata l'idea di realizzare un gioco che facesse degli incidenti spettacolari e della velocità estrema i propri punti di forza?
AW: Quando abbiamo deciso di fare un racing game, ci siamo interrogati sul da farsi. "Una simulazione? No, Polyphony ci fa il mazzo, facciamo un arcade". "Mettiamo un editor di tracciati? No, troppo complesso, facciamo qualcosa che nessun altro sta facendo. Incentriamo il tutto sugli incidenti". Ovviamente a un certo punto è saltato fuori che Reflections stava facendo **Stuntman**, quindi altro brainstorming. "Ok, niente stunt o evoluzioni simili. Nel nostro gioco si corre semplicemente in strada". Abbiamo fatto un po' di ricerca e abbiamo visto che Konami aveva realizzato un coin-op simile diversi anni fa. Abbiamo quindi contattato Konami per chiedergli se fossero interessati a una conversione per PlayStation2, ma la risposta è stata "un titolo del genere non venderà mai". Certo, come no? Quando abbiamo sviluppato il concept, abbiamo contattato gli uffici inglesi di Acclaim, dove conoscevamo praticamente tutti. Il fatto di conoscere le persone che dovevano pubblicare **Burnout** ci è stato di molto aiuto perché abbiamo potuto controllare la promozione del gioco, sotto tutti gli aspetti. E devo dire che hanno fatto un lavoro eccellente, visto quanto ha venduto **Burnout**.

SC: Inevitabile quindi il seguito.
AW: A dire il vero non avevamo nessuna intenzione di fare un sequel, ma visto il successo ottenuto da **Burnout** è stata quasi una scelta obbligata. Però prima volevamo "giocare" un po' con la tecnologia e con effetti vari, quindi abbiamo portato **Burnout** sulle altre console. In ogni caso, prima che me lo chiediate, non abbiamo intenzione di fare **Burnout 3**. O meglio, per il momento non rientra nei nostri piani.

SC: C'è qualche aspetto del primo *Burnout* che è stato completamente rivisto nel sequel?
AW: Non proprio. Però **Burnout 2** riprende molti aspetti del prequel e li rende "più ovvi". Mi spiego: un sacco di gente, secondo noi, non ha colto molte raffinatezze dell'IA che avevamo messo a punto, quindi abbiamo cercato di portare il giocatore "per mano" attraverso **Burnout 2**, tramite la scuola guida. Inoltre le auto si comportano in maniera leggermente più prevedibile, suonano di più, abbagliano di più… Probabilmente è colpa nostra, ma tantissimi giocatori non sono andati a fondo col primo **Burnout**. Un sacco di persone, anche giornalisti, ci ha detto in queste settimane "cavolo, avete fatto proprio bene a inserire il turbo in **Burnout 2**". Ma come? C'era già nel prequel! Francamente non so come facciano gli sviluppatori tipo Peter Molyneux, che lavorano per anni su titoli piuttosto complessi. Se una marea di giocatori non ha capito un racing game semplice come **Burnout**, come cavolo fanno con **Black & White**?

SC: Forse molti hanno piantato lì il gioco a un certo punto perché lo ritenevano troppo difficile.
AW: Probabile. Forse siamo stati un po' troppo bastardi *[ride]*. Mi ricordo riunioni con i designer dei tracciati in cui dicevamo "ok, mettiamo un camion che esce all'improvviso subito dopo l'ultima curva, così uno pensa di aver già vinto e in quel momento viene spazzato via da un TIR di 15 metri". Scherzi a parte, probabilmente l'inesperienza ha giocato un ruolo importante e non abbiamo pensato che molta gente non vuole avere a che fare con titoli iper-difficili. Stessa cosa per i trucchi. "Chi se ne frega di cheat mode o cose simili?" pensavamo, solo perché noi non li utilizziamo praticamente mai. Ma parecchi giocatori li vogliono, e questo è quello che conta. Per questo motivo abbiamo inserito le auto bonus in **Burnout 2**. C'è ad esempio l'auto della scuola guida, che in realtà è un vero e proprio missile… Ma cosa ve ne parlo a fare? Non sapete nemmeno cosa sia la scuola guida. In Italia guidano tutti come dei pazzi *[ride]*!

SC: Tecnicamente Burnout 2 è uno dei migliori titoli usciti di recente su PlayStation2. Quanto è possibile ottenere ancora dall'hardware della console Sony?
AW: E' davvero difficile dirlo. Quando abbiamo finito il primo **Burnout**, eravamo convinti di aver sfruttato la console al 70% del suo potenziale, ma con questo hardware si fanno costantemente progressi e già il mese seguente avevamo per le mani una versione talmente migliorata che avrebbe potuto chiamarsi **Burnout 1.5**. Recentemente siamo stati negli uffici di SCEE a Londra per testare i nostri giochi con il Performance Analyzer: **Burnout** usa circa il 40% della macchina, mentre **Burnout 2** arriva quasi al 70%, quindi in pratica abbiamo ancora un 30% da sfruttare in futuro. Paragonando l'hardware delle varie console, ci si rende conto di come la struttura di PlayStation2 sia davvero fantastica. Diversi dei nostri ingegneri sono convinti che fra PS2, Xbox e GameCube, la console Sony sia ancora la più potente. Non in termini di numeri, ma nel modo in cui può essere sfruttata. C'è ancora molto spazio per lavorare e credo che PlayStation2 possa essere un concorrente tosto per Xbox da questo punto di vista. A dire il vero credo che molti sviluppatori su Xbox siano di una pigrizia allucinante. Non ho ancora visto un gioco che mi faccia dire "ok, questo spinge la macchina di brutto", mentre su PlayStation2 è evidente un progresso costante. Quando è uscito **Jak & Daxter**, si vedeva un'evoluzione nello sfruttamento dell'hardware. **Ratchet & Clank**, stessa cosa.

SC: Ci sarà qualche aspetto dell'hardware che vi ha messo in difficoltà…
AW: Non proprio. Ma ottenere il giusto audio è un'operazione molto più complessa di quanto sembri. Lascio la parola a Stephen Root *(capo della sezione audio di Criterion Games, ndr)* per i dettagli in merito.
Stephen Root: Abbiamo lavorato un sacco sul sonoro di **Burnout 2**, realizzando strutture ad hoc per garantire un livello di realismo elevato. Abbiamo una sorta di studio di registrazione portatile, ci siamo fatti costruire dei microfoni su misura per riprodurre alla perfezione il suono degli incidenti… Insomma, abbiamo fatto un sacco di esperimenti prima di arrivare al risultato finale. Non basta campionare il suono e riprodurlo identico per avere una garanzia di qualità. A un certo punto abbiamo eliminato i campionamenti e i nostri tecnici hanno programmato un engine apposta per riprodurre il suono del motore. E' un suono molto complesso da portare sul televisore di casa perché si modifica in continuazione. Il suono che esce da una macchina varia in virtù di infiniti fattori: la presenza di altre vetture nella vicinanze, la temperatura sotto il cofano… La struttura di un motore cambia leggermente, ma in maniera costante, a seconda della velocità e allo stesso modo cambia il suono.
AW: Riprodurre quel suono è difficilissimo. Secondo me ci riescono davvero in pochi. Direi Sega con il coin-op di **F355 Challenge** e pochi altri.

SC: Ultima domanda. Sappiamo che sei un fanatico del Giappone. Lancerete *Burnout 2* anche là?
AW: Sì, dovrebbe uscire fra circa cinque o sei mesi. All'inizio Sega doveva pubblicare il gioco in Giappone, ma poi Acclaim ha rafforzato la propria distribuzione a oriente, quindi non cambieremo etichetta. Non vedo l'ora di sentire il feedback dei giocatori giapponesi… Speriamo in bene *[ride]*.

Per non sfigurare di fianco ad Alex, Stephen Root, capo della sezione audio di Criterion, si lancia in una personalissima impersonificazione di un orso bruno.

Intervista a **Naoto Ohta** (SCEI)

Nonostante la giovane età, Naoto Otha vanta un curriculum non indifferente, con collaborazioni importanti per Capcom. Prima di approdare in SCEI, Ohta-san ha svolto il ruolo di direttore dell'eccellente ***Street Fighter Alpha 3*** *per la casa di Osaka.*

Sebbene non esente da difetti, **Ape Escape 2** è complessivamente un buon titolo, in grado di appassionare i fan dei platform game tipicamente nipponici (come evidenziato nella recensione della versione giapponese del gioco su **SC**96). A capo del bizzarro progetto figura Naoto Ohta, una new entry per Sony Computer Entertainment Japan, ma al tempo stesso uno sviluppatore avente al proprio attivo collaborazioni prestigiose in Capcom (dove ha lavorato a diversi episodi della saga di **Street Fighter**). Il *Tokyo Game Show* di quest'anno è stata la prima occasione in cui **Super Console** ha potuto incontrare Ohta-san, ma il producer di **Ape Escape 2** ha subito lasciato il segno per la propria disponibilità, il buon umore e una dose di onestà non indifferente, virtù non facile da trovare in molti sviluppatori del giorno d'oggi. E se questo non bastasse, la storia del suo passaggio da Capcom a SCEI è già di per sé abbastanza interessante da dedicargli questo spazio…

Super Console: Nell'industria giapponese capita piuttosto raramente di vedere uno sviluppatore passare da un publisher all'altro. Come mai questa scelta di abbandonare Capcom per entrare nelle fila di SCEI?
Naoto Ohta: E' una lunga storia. In Capcom mi sono sempre trovato bene: è un'ottima azienda, la paga era buona e i miei colleghi eccellenti persone. Ma ho avuto la sfortuna di contrarre una malattia piuttosto grave e di dover rimanere in ospedale per lungo tempo. I mesi passavano e io mi rendevo conto di essere di disturbo per la mia azienda, di cui ero ancora dipendente. Quindi, per non pesare su Capcom, ho dato le dimissioni. Quando sono uscito dall'ospedale, il mio conto in banca era pressoché zero, perciò mi sono rimesso a cercare lavoro e fra le varie offerte mi è arrivata quella di Sony Computer Entertainment. Tornare in Capcom sarebbe stata la scelta più ovvia, ma volevo provare un'esperienza nuova.

SC: Un momento. Era in ospedale con una malattia grave e il suo pensiero è stato quello di non pesare economicamente sul suo datore di lavoro?
NO: Detto così sembra effettivamente assurdo *[ride]*. Ma ho vissuto un periodo in cui era un continuo andirivieni da vari ospedali. Sono stato ricoverato tre volte e in questi periodi sono stato assente dal lavoro per un sacco di tempo. Adesso ci scherzo sopra, ma è stato abbastanza pesante all'epoca. Comunque, non mi andava di essere un peso per Capcom ed era mio dovere farmi da parte. Il problema è che, una volta dimesso dall'ospedale, il mio portafoglio era vuotissimo e il mio stomaco brontolava. E stiamo parlando di fame vera: dovevo trovare un lavoro al più presto! *[ride]*

SC: Tanto di cappello per la scelta coraggiosa di dare le dimissioni mentre era ricoverato. Quindi è rimasto in buoni rapporti con Capcom, nonostante il passaggio a SCEI?
NO: Certo. Molti sviluppatori di Capcom sono amici e capita di sentirci anche adesso che lavoriamo in aziende diverse. Noritaka Funamizu, poi, è praticamente il mio maestro.

SC: Adesso ha appena ultimato *AutoModellista*. Abbiamo avuto la fortuna di intervistarlo qualche mese fa…
NO: Siete riusciti a intervistarlo? Allora devo farvi i complimenti. Bel colpo *[ride]*! Funamizu-san è una specie di istituzione in Capcom. Non a caso adesso è entrato a far parte del consiglio d'amministrazione. Lui è uno dei responsabili della serie di **Street Fighter**. Una persona davvero in gamba.

SC: Avete la possibilità di scambiarvi idee o il fatto che lavoriate per due publisher diversi vi impedisce di confrontarvi apertamente?
NO: Ci sono occasioni in cui scambiarsi impressioni con altri sviluppatori, in particolare durante le tavole rotonde organizzate periodicamente dalle riviste specializzate giapponesi. Ma difficilmente si va a fondo, discutendo idee e ipotizzando soluzioni: in fin dei conti siamo pur sempre concorrenti che lavorano in aziende diverse. La maggior parte delle volte, finito il dibattito, si va a bere insieme, ma si parla di tutt'altro: la famiglia, lo sport… cose simili. Recentemente, ad esempio, ho potuto incontrare Hideo Kojima in una di queste riunioni e ho scoperto che è un grande fan di **Ape Escape 2**. A dire il vero, Kojima-san ha detto che sta parlando talmente bene del mio gioco negli ultimi mesi che SCEI dovrebbe assumerlo come PR… *[ride]*

SC: Magari facendolo andare in giro vestito da scimmia. Una cosa che ci aveva colpito parecchio, durante la presentazione del primo *Ape Escape*, era stato il sorteggio fra i membri del team per chi dovesse presentarsi alla stampa vestito da primate con tanto di sirena in testa…
NO: A quell'epoca non ero ancora entrato in SCEI, ma potete scommetterci che c'era di mezzo lo zampino di Kenji Kaido, il producer di **Ico**. Kaido-san è un fanatico di sorteggi e lotterie varie: ogni volta che arriva qualcosa in ufficio da regalare ai membri del team, parte immancabile il sorteggio gestito da lui *[ride]*.

SC: Quanto è importante lo humour all'interno di un team quando si sviluppa un titolo "anomalo" come *Ape Escape 2*?
NO: E' essenziale. Però attenzione, anche se sono videogiochi stiamo comunque parlando di lavoro. Non possiamo agire sempre come dei matti. Per questo motivo quando cerco una persona per il mio team esigo che sia equilibrata: deve avere un lato umoristico e uno molto serio. E sono importanti entrambi.

SC: *Ape Escape 2* propone una serie di situazioni esilaranti, sebbene spesso contrassegnate dal tipico sense of humour giapponese. Un genere di comicità piuttosto particolare e non sempre apprezzato negli Stati Uniti o in Europa…
NO: Vero. E' un problema che ho iniziato a pormi già quand'ero in Capcom e che ho cercato di analizzare dopo essere passato in SCEI. Il nostro obiettivo è stato quello di realizzare un titolo per i giocatori di tutto il mondo, ma era inevitabile che lo stile umoristico fosse tipicamente giapponese. Non credo che sia un male comunque. E' senza dubbio uno stile particolare, ma ritengo possa piacere a tutti. Per quanto mi riguarda, sono un appassionato di wrestling, ad esempio. E' tipicamente americano, ma è entertainment. E' questo che importa. Diverte e quindi piace a tutti, sia americani che giapponesi.

> "Non c'è stato nessun input dall'alto o nessun ordine di alcun tipo [per produrre **Ape Escape 2**]. **Il team che ha realizzato il primo Ape Escape ha semplicemente capito che era ora di produrre un sequel.**"

SC: Sony Computer Entertainment comunque non sembra essere molto d'accordo, visto che la divisione americana s'è rifiutata di distribuire *Ape Escape 2* negli USA.
NO: Ah, qui andiamo su argomenti delicati *[ride]*. Cerco di spiegare la situazione. Il primo **Ape Escape** ha venduto bene negli USA; a dire il vero, vende ancora adesso. Ma ora SCEA divide tutti i propri prodotti in generi e cerca di non saturare il mercato con troppi titoli appartenenti allo stesso genere. **Ape Escape 2** è stato classificato come un gioco "per bambini", un genere fin troppo affollato, soprattutto considerando che SCEA sta facendo di tutto per spingere PlayStation2 fra il pubblico più adulto. In altre parole, non sapevano cosa farsene di **Ape Escape 2**, visto che quel genere è fin troppo coperto. E' stata una decisione strategica. Una decisione sbagliata, se volete la mia opinione *[ride]*.

SC: Classificare i videogiochi per fasce d'età è sicuramente riduttivo sotto molto punti di vista.
NO: Sono d'accordo. Ma vi basti sapere che la decisione su **Ape Escape 2** è stata presa da qualcuno molto in alto in SCEA. Basta, non dico altro *[ride]*. E' una questione spinosa, ma grazie al cielo è stata risolta.

SC: D'accordo, cambiamo completamente argomento. Il primo *Ape Escape* è stata una pietra miliare della softeca PSone a causa del sistema di controllo interamente basato sulle qualità analogiche del DualShock. Ma escogitare innovazioni per questo seguito non dev'essere stata certo una passeggiata. Quanto è difficile far evolvere una serie come questa?
NO: Il particolare sistema di controllo ha permesso ad **Ape Escape** di contraddistinguersi all'epoca, ma per certi versi questo ha rappresentato un problema per il team che seguiva il gioco. Se vi ricordate bene, a quel tempo il DualShock era venduto separatamente e **Ape Escape** doveva essere una delle killer application in grado di spingere il pubblico verso il nuovo controller. Per questo motivo si è lavorato moltissimo sul sistema di controllo, mentre altri aspetti del gioco non hanno potuto ricevere la stessa attenzione, per forza di cose. Con **Ape Escape 2** non abbiamo avuto "obblighi" di nessun tipo e la potenza dell'hardware di PlayStation2 ci ha permesso di esprimerci più liberamente rispetto al prequel. Abbiamo potuto migliorare proprio il sistema di controllo, ad esempio, visto che, andando a 60fps, i movimenti del protagonista sono molto più immediati e reattivi agli ordini del giocatore. Inoltre abbiamo curato maggiormente la varietà dei protagonisti del gioco, le scimmie. In **Ape Escape 2** ci sono molti tipi di scimmie: scimmie aggressive, scimmie rilassate… E la tipologia delle scimmie catturate è importante per vari aspetti di **Ape Escape 2**, come ad esempio i sottogiochi. Nel sottogioco del calcio, è essenziale avere nella propria squadra diverse scimmie aggressive.

SC: Di chi è stata l'idea di realizzare un seguito di Ape Escape?
NO: E' stato un processo molto naturale. Non c'è stato nessun input dall'alto o nessun ordine di alcun tipo. Il team che ha realizzato il primo **Ape Escape** ha semplicemente capito che era ora di produrre un sequel. La cosa forte è che, finito il primo **Ape Escape**, il team si è diviso in vari progetti. Tutti erano convinti che fosse necessario sfornare un seguito, ma per vari impegni ognuno ha perseguito strade diverse. Ma a un certo punto il team si è riformato naturalmente ed è iniziata la creazione di **Ape Escape 2**.

SC: Quindi il team si è ricreato in maniera autonoma e siete stati voi a proporre l'idea di un *Ape Escape 2* a SCEI?
NO: Sì. Chiaramente all'interno di SCEI si era parlato più volte di fare un vero e proprio sequel del gioco, ma l'idea era sempre stata messa da parte in attesa del momento giusto. In pratica, mancava la scintilla. Ma a un certo punto le persone giuste si sono riunite al momento giusto. E' stato un segno del destino *[ride]*.

SC: Piuttosto bizzarra come genesi per un videogioco.
NO: Non proprio, almeno se parliamo di Sony Computer Entertainment Japan. Gli sviluppatori sono incentivati a proporre sempre idee nuove e c'è parecchia libertà, oltre che una quantità di talento non indifferente. Questo ci facilita notevolmente il compito e il risultato finale del nostro lavoro è un videogioco nato dallo sforzo di gruppo, anziché dalle idee di due o tre persone solamente. In **Ape Escape 2** il contributo di tutti gli elementi del team è stato fondamentale. Faccio un esempio: quando si è trattato di lavorare sulle varie tipologie di scimmie presenti nel gioco, ognuno ha dato il proprio apporto, proponendo situazioni o idee con cui differenziare le scimmie di un livello da quelle dello stage successivo. Lavorare a compartimenti stagni è meno divertente e meno produttivo.

SC: Avete già qualche idea per un eventuale terzo episodio?
NO: Direi proprio di sì, ma negli ultimi mesi siamo stati impegnati a realizzare le versioni occidentali di **Ape Escape 2**.

SC: Avete avuto problemi nel passaggio da NTSC a PAL?
NO: Non li definirei proprio problemi, ma la conversione per il mercato europeo di un titolo giapponese non è mai una passeggiata. Comunque vi posso assicurare che abbiamo dato il massimo nel portare **Ape Escape 2** sulle console PAL e spero proprio che i vostri lettori apprezzino quello che abbiamo fatto. Se per la versione giapponese abbiamo dato il 100% dei nostri sforzi, per quella europea abbiamo dato il 120%!

SC: A quali titoli sta giocando in questo periodo?
NO: Il tempo è sempre poco per provare tutti i videogiochi che escono, ma cerco di provare più titoli possibile. Negli ultimi tempi il gioco che mi ha appassionato di più in assoluto è **Super Mario Sunshine**: Miyamoto-san ha fatto davvero un ottimo lavoro. E' un titolo in cui il giocatore gode di parecchia libertà e questa è una cosa essenziale. Molte volte quando provo un platform sviluppato in America, mi sembra che il tutto sia troppo lineare. Può anche non essere un difetto, se a tenere insieme il tutto c'è una storia avvincente, ma la sensazione di libertà, di poter fare quello che si vuole, in un videogioco è impagabile. Sinceramente spero di aver fatto un buon lavoro con **Ape Escape 2** in questo senso.

SC: Cosa possiamo aspettarci in futuro da Naoto Ohta e il suo team?
NO: Non lo so proprio e non lo dico perché voglio tenere segreto qualche progetto, ma solo perché non ne ho idea in questo momento. Forse un altro **Ape Escape**, forse un titolo con un concept completamente diverso. In questo periodo ho parecchie idee che mi frullano per la testa, parecchie immagini che non riesco ancora a focalizzare. Per esempio, adesso guardo questo bicchiere *[indicando un bicchiere di Coca-cola davanti a sé]* e me lo immagino su schermo, in 3D, che ruota… E' difficile da spiegare. L'altro giorno stavo giocando con gli stick del DualShock2 e provavo a immaginare come potesse essere una simulazione di shiatsu, con i pollici che "massaggiano" il controller. Per ora sto lasciando andare la fantasia.

Intervista a **Shinji Hashimoto** (SquareSoft)

Negli ultimi anni il nome di Shinji Hashimoto è ormai diventato sinonimo di SquareSoft: il vicepresidente della casa nipponica è pesantemente coinvolto in tutti i progetti di Nomura-san e compagni. Oltre a vantare un curriculum di tutto rispetto (producer di **Kingdom Hearts** e **Final Fantasy VII**, **VIII** e **IX**, fra gli altri), Hashimoto tiene sotto controllo praticamente tutto quello che passa per il publisher con sede a Tokyo. L'interlocutore ideale di **Super Console** per comprendere cosa abbia in serbo SquareSoft nei prossimi mesi...

SquareSoft ha moltissimi fan in tutto il mondo, fan che vorrebbero sicuramente conoscere maggiori dettagli sui progetti multipiattaforma per il futuro. In fondo stiamo assistendo a un'inversione di tendenza importante rispetto al recente passato...
Shinji Hashimoto: E' essenziale sottolineare una cosa: non abbiamo alterato il nostro rapporto con Sony. PlayStation2 rimane la piattaforma di riferimento e continueremo a supportare la console in maniera massiccia. Detto questo, sviluppare titoli per PS2 richiede investimenti di una certa entità, con team di cento o anche duecento persone. Negli ultimi anni stiamo cercando di mantenere questi team, ma al tempo stesso di affiancare loro gruppi più piccoli che possano lavorare su progetti meno colossali, come quelli per le console portatili. Abbiamo cominciato sviluppando per WonderSwan, ma ovviamente, dando un'occhiata al mercato mondiale, la fetta più grossa del mercato degli handheld è in mano al GameBoy Advance. Quindi abbiamo avvicinato Nintendo per stabilire una relazione lavorativa. Per noi era la soluzione ideale perché, come detto, ci avrebbe permesso di avere sia team grandi che team più piccoli. Era il momento giusto per contattare Nintendo e l'abbiamo fatto.

La situazione è comunque insolita, vista la percentuale di azioni SquareSoft controllata da Sony.
Shinji Hashimoto: Certo il fatto che Sony Computer Entertainment abbia investito in Square, ci rende abbastanza diversi dal resto delle terze parti che sviluppano su GBA. E' innegabile. Ma, per così dire, è tutta una questione di credibilità, di rispetto fra noi e Sony. C'è una sorta di *gentlemen's agreement*. Noi continueremo a supportare PlayStation2 e dal canto nostro faremo di tutto affinché la relazione fra SCEI e SquareSoft goda di ottima salute.

Questo significa che alcuni franchise rimarranno esclusivi per PlayStation2 o c'è comunque la possibilità che tutte le serie SquareSoft finiscano prima o poi su piattaforme Nintendo?
Shinji Hashimoto: Sì, PlayStation2 avrà sempre titoli in esclusiva. Ma quello che vorrei far capire è che Sony è un azionista di SquareSoft e quindi ha innanzitutto a cuore la prosperità economica di Square. In questo senso, un'espansione del nostro business verso una piattaforma come il GameBoy Advance non fa una grinza. Tornando alla domanda iniziale, SquareSoft non è un publisher che crede debbano essere realizzati titoli in esclusiva per una certa console. Vogliamo sviluppare giochi per la piattaforma che riteniamo migliore. Nel recente passato abbiamo sviluppato solo per PlayStation e PlayStation2, in pratica, ma solo perché ritenevamo fosse la scelta migliore. Abbiamo sempre tenuto d'occhio tutte le piattaforme, ma le console Sony ci davano le maggiori garanzie. E credo che i numeri ci abbiano dato ragione. Per il futuro non si può mai dire.

Il lancio di *Final Fantasy XI* in Giappone è stato contrassegnato da mille problemi e, sebbene le previsioni di vendita iniziali siano state in parte rispettate, è difficile considerare un successo il vostro primo titolo online. Quali conseguenze potrà avere questo sul futuro di SquareSoft?
Shinji Hashimoto: Innanzitutto, prima di stabilire se **Final Fantasy XI** sia un successo o meno, bisogna capire cosa rappresenta questo gioco per SquareSoft. Per noi **FFXI** è un investimento a lungo termine, quindi sarà necessario che passi parecchio tempo prima che sia possibile tirare le somme. Per noi è stato un passo importante. A tempo debito valuteremo se sia stato anche un passo riuscito o meno.

Nel frattempo che tipo di approccio pensate di utilizzare con l'online gaming?
Shinji Hashimoto: C'è qualche progetto in cantiere, ma niente che sia ancora a uno stadio avanzato. Al momento preferiamo concentrarci su **Final Fantasy X** e su altri titoli più "classici". Il mercato dei giochi online sarà sicuramente più grande nei prossimi anni e speriamo che questo allargamento possa avvantaggiare SquareSoft. Noi abbiamo comunque dato un minimo contributo con **Final Fantasy XI** che, dopo essere uscito su PlayStation2, arriverà su PC. Speriamo che il fatto che i possessori di console possano interagire con quelli di PC risulti gradito ai fan.

Quali sono i piani per l'Europa? Vedremo mai *Final Fantasy XI* o possiamo rassegnarci fin da ora?
Shinji Hashimoto: Il lancio di **Final Fantasy XI** nel vostro continente è strettamente legato al lancio europeo dell'hardware necessario per giocare online.
In altre parole, tutto dipende da Sony e dalle decisioni che prenderanno in questo senso.

Quindi il lavoro di conversione per il formato PAL non è ancora iniziato? O avete già iniziato a realizzare una versione di *Final Fantasy XI* per il mercato europeo?
Shinji Hashimoto: Abbiamo cominciato da tempo. Tutti i progetti che abbiamo intenzione di distribuire in occidente vengono realizzati lavorando contemporaneamente alle varie versioni del gioco. Il processo di localizzazione di un titolo come **Final Fantasy XI** richiede parecchio tempo ed è per questo che la versione PAL viene sviluppata insieme a quella NTSC. Ha molto più senso anche da un punto di vista economico.

Al di là di un timido approccio verso l'online gaming e il multipiattaforma, qual è la direzione che SquareSoft intende intraprendere per rimanere uno dei publisher più importanti al mondo anche nei prossimi anni?
Shinji Hashimoto: La direzione è la medesima del passato, con investimenti massicci sui nostri team e con l'intenzione di sfornare titoli di qualità. Non ci sono stravolgimenti degni di nota. O meglio, un piccolo cambiamento c'è: adesso cerchiamo di coinvolgere molto di più i nostri reparti di R&D nelle decisioni economiche di Square. Vogliamo che ci sia molta più interazione fra gli sviluppatori e chi segue gli aspetti prettamente economici di questo business.

Il focus rimarrà sui giochi di ruolo o proverete ancora a differenziare la vostra line-up con giochi sportivi o di guida?
Shinji Hashimoto: Per il momento preferiamo concentrare gran parte delle nostre risorse nello sviluppo di RPG.

> "**Sony è un azionista di SquareSoft** e quindi ha innanzitutto a cuore la prosperità economica di Square. In questo senso, **un'espansione del nostro business verso una piattaforma come il GameBoy Advance non fa una grinza**."

Visto che siamo in tema, l'utenza europea non è certo soddisfatta delle conversioni PAL di titoli come *Final Fantasy X* o *Kingdom Hearts*. SquareSoft è rimasta una delle ultime case a propinare bande nere enormi agli abitanti del Vecchio Continente...
Shinji Hashimoto: Lo sappiamo. Ma ci sono problemi tecnici notevoli: in titoli come **Final Fantasy X** sincronizzare l'audio con il video nelle sequenze d'intermezzo è piuttosto complesso e il minore dei mali è proprio quello di convertire il titolo così. La versione NTSC del gioco attinge a tutte le risorse della console e convertirla alla perfezione per il mercato PAL avrebbe significato rinunciare ad altre cose, proprio perché le risorse della console non sono infinite.

Vedremo mai il seguito di autentici capolavori per PSone come *Vagrant Story*? Possibile che non abbiate ancora pensato a espandere un simile franchise?
Shinji Hashimoto: Certo. Adesso stiamo facendo **Legend of Mana** sul GBA, ad esempio. Ma i progetti odierni per le console da casa sono immensi e vanno affrontati uno alla volta. Richiedono un sacco di risorse. Dovete solo avere pazienza, ve l'assicuro.

Orari negozio:
10.00/12.30
e
15.30/19.30
chiuso lun matt

IMPORT USA & JAP

ELECTRONIC Madness

Vendita per corrispondenza

V.le UMBRIA 11 , Milano - T 02 5463638

MAGIC L'adunanza

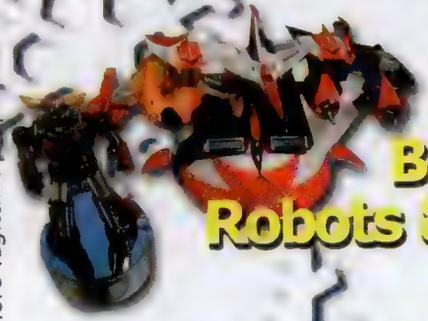
GAME BOY COLOR
GAME BOY ADVANCE

XXX HENTAI

PC videogames
DVD - VHS

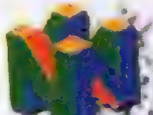
www.emadness.it

Dreamcast



Bandai
Robots & Model kits

Retrogames



FAMILY COMPUTER
Nintendo

BANDAI Playdia

WonderSwan Color

SEGA

GAME GEAR

JAGUAR
ATARI LYNX

SNK
NEO-GEO CD

MEGA DRIVE

MEGA CD

SEGA SATURN

PC FX

PC Engine

FM TOWNS MARTY

ORIGINAL ANIME DVD

Tutti i marchi appartengono ai loro legittimi proprietari

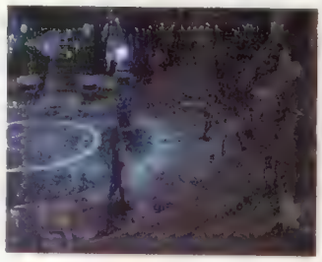
Final Fantasy X-2

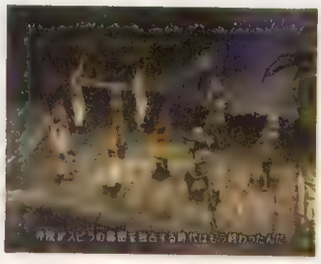
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Squaresoft** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Marzo (JPN)**

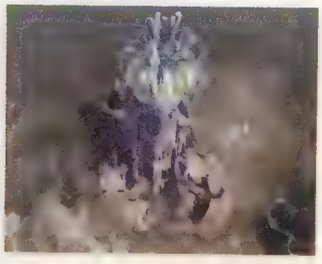
Squaresoft ha annunciato e diffuso le prime informazioni su **Final Fantasy X-2**, seguito/spin-off dell'ultimo RPG della casa nipponica. Ambientato due anni dopo gli eventi descritti in **FFX**, questo nuovo episodio appare interamente incentrato sulla figura di Yuna. Rimodellata in chiave sexy ed armata di una coppia di pistole, l'evocatrice sembra prenderà parte ad un'avventura dai tratti più "action" (pur restando saldamente ancorata alle meccaniche RPG), come dimostrano le immagini che la vedono saltare e arrampicarsi fra le rocce. Assieme a Yuna ritroveremo anche Rikku e Lulu, ma non è ancora chiaro se avranno parte attiva o meramente di contorno.

Considerata la collocazione storica e l'esito del precedente capitolo, **FFX-2** presenterà una mescolanza di ambienti e personaggi vecchi e nuovi distribuiti lungo un'area di gioco che sarà interamente esplorabile sin dall'inizio. Per lo stesso motivo, Yuna sembra non potrà fare più affidamento sugli Aeon, almeno non in principio. Inoltre, la tecnologia Al Bhed risulta essersi diffusa sulle terre di Spira a seguito del collasso della religione Yevon che ne impediva l'impiego in **FFX**. Ne consegue la presenza di creature e apparecchiature meccaniche (come robot umanoidi e motociclette antigravitazionali), ma non solo. Il Tempio di Yevon ha acquisito abilità motorie simili al Balamb Garden di **FFVIII** .

Per quanto riguarda il sistema di gioco, si segnala l'inclusione di un nuovo "Action Mode" che pare analogo al QTE (Quick Time Event) visto in **Shenmue**. Il giocatore verrà talvolta chiamato a reagire velocemente a determinati eventi pigiando su uno dei quattro tasti principali del controller. Il sistema di combattimento vero e proprio è attualmente avvolto nel mistero.



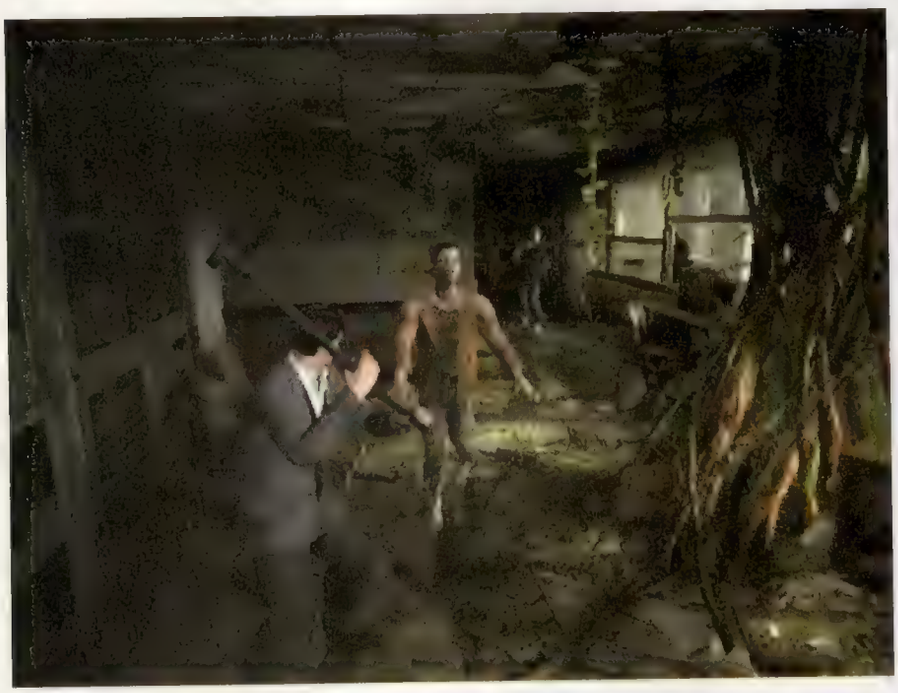


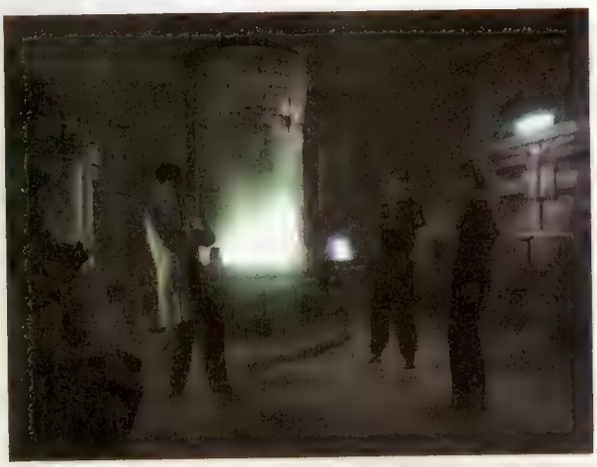


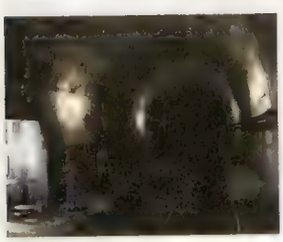
Network Biohazard

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **2003 (JPN)**

Nessuna nuova notizia giunge da quel di Capcom in merito al suo primo, grande progetto online per PlayStation2. Le informazioni attualmente disponibili sono le medesime riportate il mese scorso su queste stesse pagine, ma trovano adesso abbondante integrazione fotografica (per altro alquanto intrigante). A dire il vero, una notizia pare sia trapelata dal fronte nipponico, ma la fonte è attualmente ignota pertanto attendibile quanto Emilio Fede. Ad ogni modo, pare che **Network Biohazard**, a differenza di quanto si possa presumere, non permetterà ai partecipanti di chattare liberamente, bensì restringerà il respiro della comunicazione nell'ambito di una serie di parole prefissate da selezionare attraverso un apposito menu. Sempre secondo la fonte di cui sopra, questo sistema pare sia stato adottato al fine di scongiurare le improduttive sessioni di chat spensierato fra gli utenti che nulla hanno a che vedere con gioco vero e proprio, e che pertanto ne ostacolerebbero la piena espressione. **Network Biohazard**, infine, non richiederà l'uso dell'HDD, ma solo del Network Adaptor, mentre l'accesso al servizio pare sarà subordinato al pagamento di un dazio dall'ammontare apparentemente oscillante fra i 5 e i 10 euro al mese. Almeno in Giappone, dove la commercializzazione del gioco è prevista per la metà dell'anno prossimo.







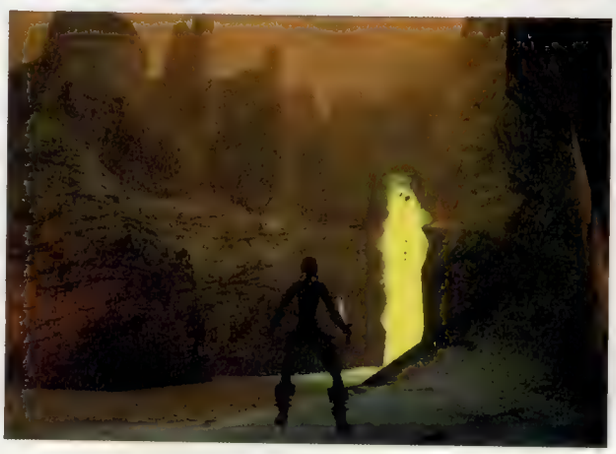
The Lost

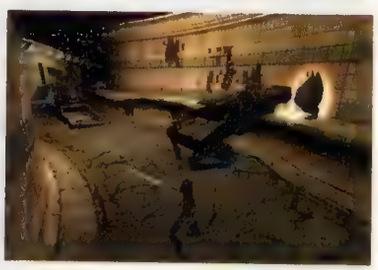
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Crave** Sviluppatore: **Irrational Games** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **3 marzo (USA)**

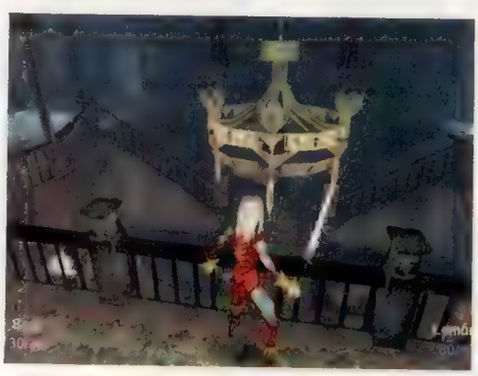
Sembrava sparito nel nulla, congelato, cancellato. Invece **The Lost** è vivo e vegeto ed in fase avanzata di sviluppo presso gli studi di Irrational Games (i creatori dell'ottimo – e agghiacciante - **System Shock 2** per PC).

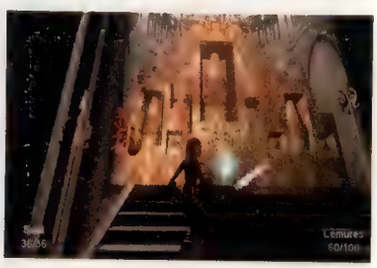
Come già riportato nell'anteprima pubblicata diversi mesi fa, il giocatore assumerà il ruolo di Amanda, una giovane madre in cerca della figlia nelle viscere di un inferno dantesco, composto da nove gironi. Nel corso dell'avventura (definita come un "Survival Horror RPG"), sarà possibile assumere le sembianze di quattro differenti creature, ognuna con le sue specifiche caratteristiche ed ognuna suscettibile di crescita prestazionale grazie alla spesa di punti esperienza ed all'accumulo di svariate tipologie di armi.

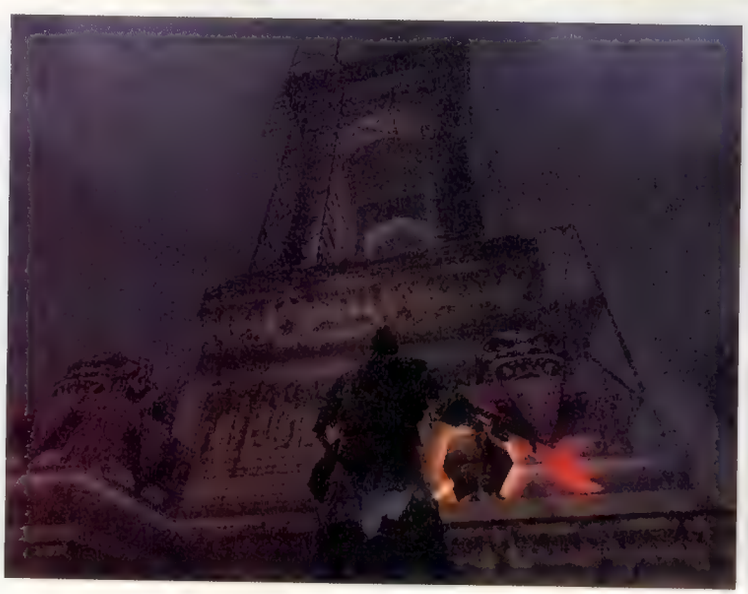
Nell'attesa di ricevere una versione giocabile del primo (e sofferto) progetto di Irrational Games per PlayStation2 in tempo utile per la sua uscita nei negozi (prevista per marzo negli States), **Super Console** non può far altro che osservare le foto e sperare che non si risolva in una banale rivisitazione di **Soul Reaver**.

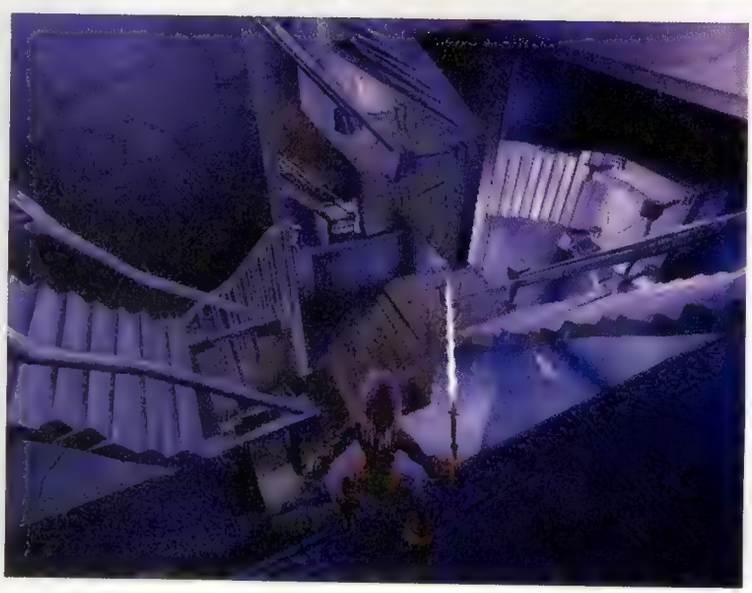






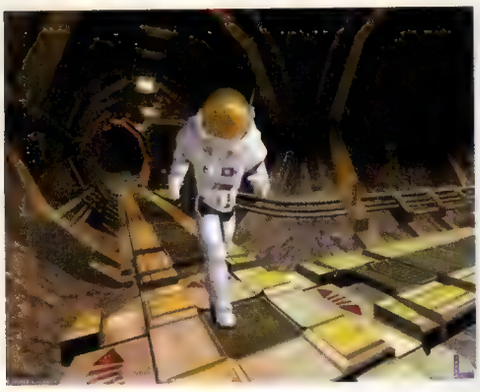






RTX Red Rock

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **LucasArts** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **3 gennaio (USA)**

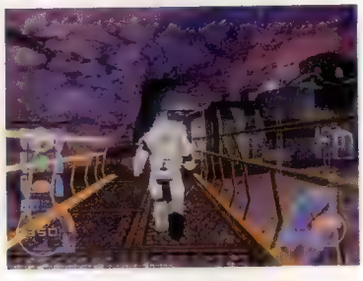


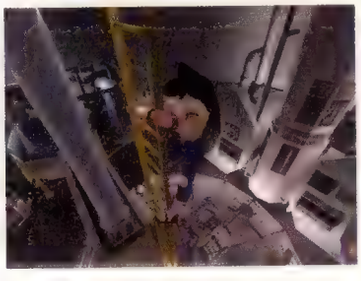
Un gioco Lucasarts che non ha nulla a che vedere con la saga di *Star Wars*? Anomalo ma vero. **RTX Red Rock** è infatti un action/adventure game del tutto originale ambientato 100 anni nel futuro, subito dopo un fallito tentativo di invasione perpetrano dagli alieni ai danni della Terra. A seguito della battaglia, mentre le forze terrestri si leccano le ferite dando inizio all'opera di ricostruzione, le comunicazioni con la colonia marziana risultano interrotte. E.Z. Wheeler, un reduce della battaglia contro gli invasori, viene inviato sul pianeta rosso per indagare. Lì scoprirà che non solo gli alieni hanno sterminato quasi tutti i coloni, ma che gli alieni stessi non sono stati ancora del tutto debellati. Solo contro le creature dallo spazio, il giocatore assumerà il controllo di Wheeler in un'avventura che miscela azione, esplorazione e puzzle solving. Ma se pensate che un uomo solo non abbia speranze di vittoria contro un esercito di alieni, fareste bene a ricredervi. A seguito delle ferite riportate durante la battaglia, il corpo di Wheeler è stato oggetto di impianti cibernetici che di fatto gli conferiscono abilità da super uomo (ricordate **C-12** per PSone?). Il suo braccio destro è stato sostituito da un arto meccanico equipaggiabile con una serie di armi e gadget (tra cui un gancio per evoluzioni alla **Bionic Commando**), mentre il suo occhio sinistro ha lasciato il posto ad un visore elettronico con funzioni di scansione termica, visione notturna, ed altro ancora. Non solo. Wheeler è anche equipaggiato con un particolare PDA suscettibile di molteplici impieghi, il più intrigante dei quali permette di interfacciarsi a robot ed apparecchiature elettroniche per comandarle dalla distanza.

Nel corso del gioco, Wheeler dovrà indagare sugli eventi occorsi sulla colonia marziana, rispondere ai richiami di aiuto dei coloni sopravvissuti ed in fine debellare definitivamente l'esercito invasore. Gli ambienti di gioco coprono tanto la superficie quanto l'entroterra di Marte, con la prima esplorabile indossando un opportuna tuta spaziale ed il secondo composto da una serie di stanze e condotti serpeggianti nella roccia.

A detta degli sviluppatori, il motore grafico di **RTX Red Rock** sarebbe stato costruito attorno alle caratteristiche di PlayStation2, sebbene quest'ultima non sia l'unica console di destinazione (l'altra annunciata è GameCube). In particolare pare siano state sfruttate come non mai le due unità vettoriali della CPU per realizzare modelli e scenografie ad alta definizione e arricchite di particolari generati con tecniche di rendering procedurale. Ovviamente è difficile stabilire quanto credito accordare a tale dichiarazioni, ma a giudicare dalle foto, la cosmesi di **RTX Red Rock** appare decisamente accattivante.

Ad ogni modo non si dovrà attendere troppo per verificare le qualità del nuovo titolo di Lucasarts. L'esordio è infatti previsto per il prossimo 3 gennaio e **Super Console** è qui pronta a sottoporlo ad un test approfondito.



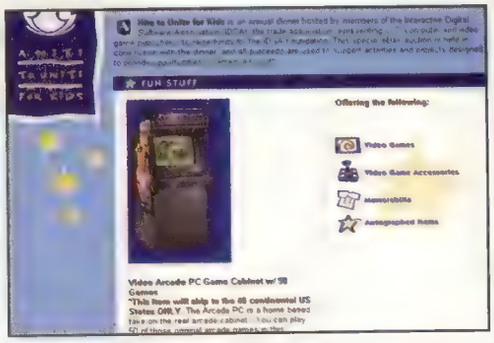


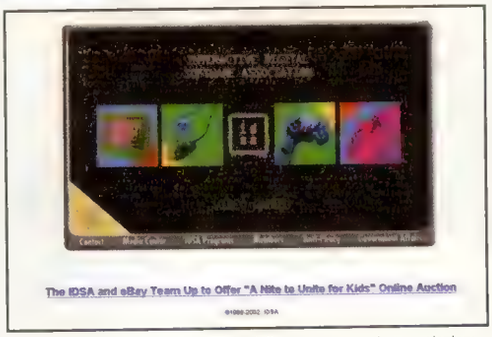
Jolly Roger

La controindustria del **videogioco**

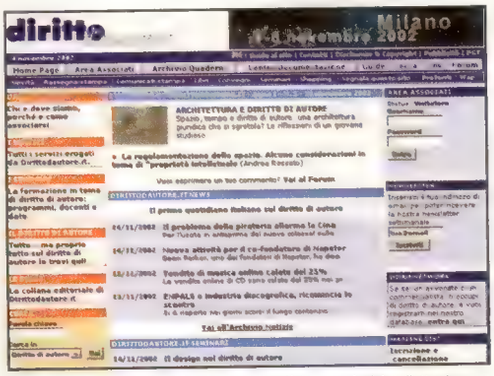
a cura di ferruccio**cinquemani**

CD-R con le etichette scritte a penna. Modchip. Bancarelle. Crack e protezioni. Questo mese **Super Console** aguzza lo sguardo sull'underground del mondo videoludico, in luoghi pericolosi, rovistando fra masterizzatori e software contraffatto. Un tour attraverso i problemi etici e legali della pirateria, per scoprire chi sono i pirati e quanto è grande il volume d'affari dell'industria dei videogiochi copiati, per sapere a cosa va incontro chi masterizza un CD ad un amico, per capire chi sono i signori del Copyright e chi, al contrario, si nasconde dietro la vendita sulle bancarelle. Scoprendo, magari, che la pirateria è qualcosa di più complesso di quanto ci si possa immaginare...





Esempio unico nel feroce scenario della console war, le associazioni anti-pirateria riescono a riunire sotto un'unica bandiera colossi come Sega, Sony, Microsoft e Nintendo. Una delle più importanti, l'IDSA (www.idsa.com), si distingue fra l'altro per la sua attività di beneficenza. L'associazione, infatti, si occupa anche di raccogliere fondi a favore di varie associazioni benefiche tramite delle aste su Ebay. Cosa viene messo all'asta? Semplice, copie autografate di giochi, artwork originali, tour negli uffici delle software house...



Copyright vs. Copyleft in rete. Ovvero: cos'è la proprietà intellettuale e chi sono coloro i quali vi si oppongono. Per quanto riguarda il diritto d'autore, il punto di riferimento obbligatorio è www.dirittodautore.it. Chi vuole approfondire invece origini e significato dei concetti di open source e copyleft può leggere il contributo di Graham Lawton all'indirizzo www.internazionale.it/copyleft.html

Nella incessante lotta contro la pirateria, Codemasters sembra avere trovato un'arma particolarmente efficace. Nei prossimi giochi gli sviluppatori inglesi inseriranno un sistema noto come FADE System. Questo sistema è in effetti un sottoprogramma capace di riconoscere se il DVD che sta girando nel lettore di PlayStation2 è contraffatto. Nel caso in cui lo sia, il FADE system opera delle piccole modifiche nel gioco stesso rendendolo, ad esempio, progressivamente sempre più lento fino a farlo diventare ingiocabile. Il primo gioco per PS2 ad includere questo sistema è ***World Championship Snooker 2002****.*

Tutti i videogiocatori, prima o poi, hanno avuto a che fare col mondo della pirateria videoludica. Magari con atteggiamenti diversi. Magari a partire dagli anni '80, dai tempi d'oro del Commodore 64 e dello Spectrum, quando ancora si era del tutto all'oscuro del significato della parola "pirateria", in tempi in cui le distinzioni fra mercato ufficiale e pirateria erano praticamente inesistenti, cancellate dalle cassettine pirata regolarmente in vendita nelle edicole. Sono passati anni prima che consumatori, forze dell'ordine e mondo politico cominciassero a percepire la pirateria come un problema di legalità. E ancora oggi, come vedremo, l'opera di sensibilizzazione è soltanto all'inizio. D'altronde è inutile negare che la vera esplosione del fenomeno della pirateria coincida con l'enorme espansione del mercato dei videogiochi, a sua volta riconducibile al successo di PlayStation. Sono in molti a sostenere che PlayStation, senza pirateria, forse non avrebbe avuto lo stesso successo. Ad ogni modo, la pirateria continua a dilagare. Secondo gli ultimi dati sull'anno 2001, diffusi dall'IIPA (International Intellectual Property Alliance), la percentuale di diffusione di videogames contraffatti, in Italia, è pari al 74%, il che vuol dire che su dieci videogiochi in circolazione, sette sono illegali. Tra tutti i Paesi Europei, è la percentuale più alta. Un fenomeno complesso, quello della pirateria, proprio perché coinvolge sempre più trasversalmente tutte le fasce sociali, tutti i media e, negli ultimi tempi, anche tutti i livelli delle organizzazioni criminali. Un fenomeno stratificato e non sempre di facile lettura. Innanzitutto perché esistono diversi tipi di pirateria. Anzi, a questo proposito, si potrebbero individuare almeno due grandi aree: quella della pirateria "commerciale", che si affida alla malavita organizzata e che dispone di reti di vendita capillari; e quella degli scambi fra amici, del software contraffatto senza fini di lucro. Su questa distinzione, però, ancora non si è del tutto fatta chiarezza. Secondo la legge 248/2000 (la famosa legge "antipirateria"), infatti, la copia non autorizzata di prodotti software è un reato anche quando viene effettuata non a scopo di "lucro", bensì per semplice fine di "profitto". E secondo l'interpretazione più diffusa il semplice risparmio economico sarebbe da considerarsi profitto. Questo rende lo scambio di videogiochi fra i ragazzini delle medie un reato.

Piccoli pirati

E' innegabile che, per quanto giuridicamente ci si riferisca ai pirati come a dei criminali, quelli che effettivamente reggono il mercato pirata, quelli che in effetti comprano i videogiochi copiati, sono in gran parte ragazzini. Lecito quindi chiedersi: cosa sanno gli adolescenti a proposito della pirateria? Per approfondire, **Super Console** ha intervistato due di loro, Marco e Mauro, rispettivamente di quindici e sedici anni. Entrambi hanno una sola console, la PlayStation. *"Tutti i giochi che ho, circa quaranta, sono masterizzati,"* dice Marco, *"di solito li compro dai venditori per strada, o nei mercatini, a cinque euro l'uno"*. *"Ho comprato un solo gioco originale:* ***Final Fantasy VII****,"* racconta invece Mauro, *"ma tutti gli altri sono masterizzati. Non li compro; li scambio con i miei amici"*. Entrambi, alla domanda, *"se i videogiochi costassero meno li compreresti originali?"* hanno risposto sì. Quando poi, però, gli si è chiesto quanto dovrebbero costare perché loro li comprassero, Marco ha risposto *"non più di quindici euro"*, e Mauro *"circa dieci euro"*. **Super Console** ha anche chiesto se sanno di commettere un reato, copiando giochi, scambiandoli ed utilizzandoli. Sia Marco che Mauro hanno risposto all'incirca alla stessa maniera: *"so che è illegale venderli, non che è illegale possederli"*. In breve, non si rendevano conto di commettere un reato acquistandoli. Infine **SC** ha chiesto loro se comprerebbero una console per la quale non sia disponibile software pirata. Mauro ha risposto con un secco *"no"*, Marco, più diplomaticamente, ha detto che lo farebbe se *"questa console avesse dei giochi veramente belli"*. Il motivo alla base della pirateria, quindi, è il risparmio economico. Ma quanti soldi hanno a disposizione gli adolescenti? Secondo una ricerca eseguita dallo IARD su un campione di 882 studenti è emerso che, in media, i ragazzi dagli undici ai diciotto anni ricevono una "paghetta" pari a circa 90 euro mensili. Anche considerando che il sondaggio in questione è stato effettuato su un campione di residenti in Lombardia e non in tutta Italia, e che quindi l'entità della "paghetta" potrebbe variare considerevolmente, il dato fa sicuramente riflettere: se è vero che i prezzi dei giochi originali sono alti, siamo altrettanto sicuri che basterebbe abbassarli per sconfiggere la logica del "tutto e subito"?

L'industria dei pirati

Per quanto riguarda la pirateria organizzata, secondo i rapporti delle associazioni anti-pirateria, la situazione italiana è, rispetto agli altri paesi europei, abbastanza anomala. In Italia, infatti, le organizzazioni criminali hanno adottato la pirateria come nuovo campo d'azione, accanto al più tradizionale spaccio di droga, alla vendita di armi ed alle estorsioni. Visto l'enorme giro d'affari, i vari passaggi, dalla produzione alla vendita, hanno ormai raggiunto proporzioni industriali. Al punto che i venditori ambulanti di CD contraffatti, perlopiù immigrati clan-

Lo **spacciatore** redento

A completamento di questo breve reportage sulla "situazione pirateria", **Super Console** ha intervistato un negoziante italiano di videogiochi che all'ombra dell'anonimato (il nome Andrea è fittizio) ci racconta quando e perché ha iniziato a spacciare videogiochi copiati sottobanco e quando e perché ha poi smesso.

Super Console: Da quando è in attività?
Andrea: Dal 1996. In realtà all'epoca non vendevo videogiochi, ma fumetti e boardgames perché non c'erano negozi simili nella mia città. Solo l'anno successivo ho cominciato a vendere anche videogiochi e due anni dopo ho eliminato del tutto i fumetti perché la mia clientela mostrava sempre più interesse per i videogiochi e sempre meno per i fumetti.

SC: Quindi ha cominciato a vendere videogiochi più o meno all'epoca dei 32bit...
Andrea: Sì. PlayStation, Saturn, tutte le console del periodo.

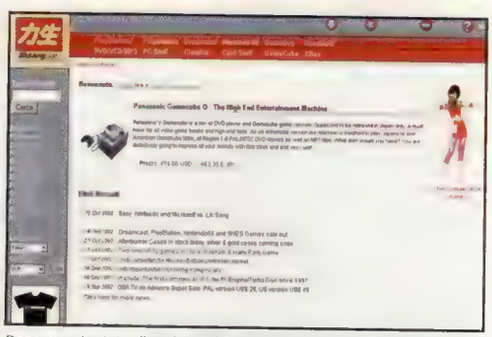
SC: Quando ha deciso di cominciare a vendere giochi copiati?
Andrea: Un giorno si presentò un ragazzo che chiedeva giochi pirata, come tanti altri prima di lui. Come sempre gli risposi che non ne avevamo e lui s'è proposto di fornirmeli. Da allora abbiamo imparato anche a farceli da soli.

SC: Perché ha ceduto alla tentazione?
Andrea: Perché era quello che chiedeva la clientela.

SC: Quando il cliente si sentiva dire che non vendeva giochi copiati, comprava roba originale o se ne andava semplicemente via?
Andrea: Non comprava gli originali perché costavano troppo e se ne andava altrove perché evidentemente sapeva dove procurarseli.

SC: Si potrebbe dire quindi che perdeva la clientela?
Andrea: Sì. E inoltre, noi vendevamo giochi originali PAL, ma la clientela voleva le copie dei giochi di importazione. Sarebbe stato più facile copiare i PAL perché li avevamo in negozio, ma loro volevano gli import. Quindi abbiamo dovuto attingere a fornitori esterni.

SC: Faceva anche le modifiche?
Andrea: Chiaro. Non noi, ma un nostro tecnico. Prima costavano 250.000 lire. Ora 30 euro.



Dopo aver tentato di arginare il fenomeno dei modchip per Xbox modificando le parti interne della console, Microsoft ha deciso di cambiare strategia. Probabilmente irritata dalla derisione di alcuni hacker che grazie ai modchip sono riusciti a fare girare il sistema operativo Linux su Xbox, la casa di Redmond ha denunciato il sito Lik Sang (www.lik-sang.com), reo di aver venduto modchip e console già modificate via internet. Fra tutte le case produttrici di hardware, Microsoft è probabilmente la più agguerrita nella lotta contro i modchip, tanto da aver messo un annuncio nel proprio sito per assumere ingegneri capaci di analizzarli. Per chi non lo sapesse, i modchip servono ad aggirare le protezioni territoriali e a fare girare giochi copiati.

destini, non sono altro che l'ultimo anello di una catena molto più lunga, delle semplici pedine facilmente sacrificabili in caso di intervento delle forze dell'ordine. Il meccanismo, infatti, è molto più complesso di quanto ci si potrebbe aspettare. Come caso emblematico si potrebbe considerare l'operazione "Game Over", compiuta il 15 luglio 2002 dalla Guardia di Finanza. Durante questa operazione sono stati sequestrati, in varie città della Campania e in alcune località toscane, decine di migliaia di videogiochi, CD musicali e DVD contraffatti. L'indagine ha portato alla scoperta di abitazioni private e negozi usati come vere e proprie fabbriche di CD-R e DVD-R, con decine di computer collegati a oltre quaranta masterizzatori. Il valore complessivo della merce sequestrata era di oltre 200.000 euro. Le proporzioni del fenomeno sono quindi abbastanza evidenti, tanto che si può tranquillamente affermare che l'industria della pirateria può contare su stabilimenti capaci di fare concorrenza a quelli ufficiali. Nel dicembre 2001, sempre in Campania, la Guardia di Finanza ha portato a termine uno dei più grossi sequestri mai avvenuti in Italia: addirittura 70.000 CD, 770.000 copertine di CD e 1.000 DVD. Il volume d'affari dell'organizzazione che gestiva questa "azienda", composta da una quarantina di persone, era di circa 250.000 euro al mese.

Oltre alla produzione *in loco*, inoltre, il mercato della pirateria può anche contare su un enorme flusso di CD contraffatti importati dall'estero. Secondo una ricerca dell'IIPA, i maggiori esportatori di videogiochi contraffatti sono i Paesi dell'Europa dell'Est e dell'Asia, in particolare Ucraina, Russia e Malesia, con l'isola di Malta usata come punto di snodo per queste rotte.

Secondo uno studio dell'Unione Europea il flusso di prodotti piratati provenienti dall'esterno dell'UE è aumentato, dal 1998 al 2001, del 900%. Ma qual è la situazione negli altri paesi? Siamo sicuri che solo l'Italia sia la patria dei pirati?

Pirati senza frontiere

Se la situazione in Italia sembra incredibile, con il tasso di videogiochi contraffatti al 74% che ne fa il paese europeo con la maggior diffusione della pirateria, anche nel resto del mondo i pirati non sembrano avere troppi problemi. Al primo posto della classifica mondiale dei paesi col più alto tasso di pirateria (secondo l'IIPA) troviamo il Brasile, con la sorprendente percentuale del 99% e una perdita commerciale dei produttori e sviluppatori di videogiochi stimata in circa 248 milioni di dollari. A seguire la Cina, con un tasso del 92% e una perdita stimata in 455 milioni di dollari. Dei due maggiori mercati occidentali, Gran Bretagna e Stati Uniti, si conoscono soltanto le perdite stimate. Anche in questo caso, le cifre sono astronomiche: si tratterebbe di perdite finanziarie pari a tre miliardi di dollari (poco più di tre miliardi di euro) negli Stati Uniti, secondo una stima dell'IDSA, e tre miliardi di sterline (equivalenti a circa quattro miliardi e settecentomila euro) nel Regno Unito, secondo l'ELSPA. Di fronte a questi dati, però, è necessaria una precisazione. Queste cifre enormi si riferiscono, infatti, non agli effettivi guadagni dell'industria della pirateria, ma piuttosto alle perdite teoricamente subite dai rivenditori ufficiali. Un videogioco pirata venduto a cinque euro, quindi, viene considerato come una perdita per l'industria pari al prezzo ufficiale del videogioco stesso. Va da sé che queste stime non considerano (volutamente?) l'aspetto vincente della pirateria: il risparmio economico. Infatti difficilmente chi compra videogiochi copiati comprerebbe lo stesso numero di giochi originali se dovesse pagarli a prezzo pieno. Avere quindi una immagine attendibile delle dimensioni globali del fenomeno pirateria è tutt'altro che semplice, sia perché la pirateria è una forma di criminalità relativamente recente e ancora in gran parte fuori controllo, sia perché le stime sono fatte perlopiù da associazioni contro la pirateria; le quali, naturalmente, tendono a ingigantire i numeri. Dopo questo sguardo al resto del mondo, torniamo in patria a chiederci: come si combatte la pirateria in Italia?

Giudici e pirati

La situazione normativa italiana, per quanto riguarda il diritto d'autore, è fra le più frammentarie d'Europa. La legge che fino a pochissimo tempo fa era vigente, e che ancora oggi rimane il più importante punto di riferimento in materia, è la Legge sul diritto d'autore n. 633 del 1941. Per adeguarla agli standard europei, e per tenerla al passo con i cambiamenti tecnologici, è stata prodotta una vastissima raccolta normativa, che ha però avuto lo svantaggio di non permettere la formazione di una legislazione unica e certa. Il 18 agosto del 2000, dopo quasi sessant'anni, è stata approvata la legge che ha di fatto sostituito e aggiornato quella precedente; la cosiddetta "Legge Antipirateria". Questa legge ha avuto il compito, dichiarato, di inasprire le pene nei confronti dei pirati e di aggiornare tutto il *corpus* precedente. Per quanto riguarda il primo aspetto, l'articolo 171-*bis* recita: "Chiunque abusivamente duplica, per trarne profitto, programmi per elaboratore o ai medesimi fini importa, distribuisce, vende, detiene a scopo commerciale o imprenditoriale o concede in locazione programmi contenuti in supporti non contrassegnati dalla Società italiana degli autori ed editori (SIAE), è soggetto alla pena della reclusione da sei mesi a tre anni e della multa da lire cinque milioni a lire trenta milioni". Inoltre, secondo l'art.16 della nuova legge "chiunque abusivamente utilizza (...) oppure acquista o noleggia supporti audiovisivi fonografici o informatici o multimediali non conformi alle prescrizioni della presente legge è punito (...) con la sanzione amministrativa pecuniaria di lire trecentomila". Anche il semplice utilizzo di videogiochi pirata, quindi, è da ritenersi reato. Ma più che l'inasprimento delle pene, gli aspetti più interessanti della legge sono due. Innanzitutto, secondo l'art.174-bis i proventi delle sanzioni vengono riassegnati "in misura pari al cinquanta per cento ad un fondo (...) destinato al potenziamento delle strutture e degli strumenti impiegati nella prevenzione e nell'accertamento dei reati previsti dalla presente legge". Il che equivale a dire che i pirati si combattono coi loro stessi soldi. L'altro aspetto interessante (o meglio, preoccupante per gli appassionati di videogiochi) è che viene ribadito il principio per cui il bollino SIAE viene considerato prova di autenticità. In breve, se c'è l'adesivo SIAE il videogioco è autentico; se non c'è, il videogioco è pirata. Quindi, in teoria, da una parte i pirati potrebbero tranquillamente vendere i loro CD masterizzati resi "legali" dal lucente sticker metallizzato della Società Italiana degli Autori ed Editori, mentre, al contrario, chi compra (a caro prezzo) una copia originale di **Super Mario Sunshine** importata dal Giappone rischia di essere denunciato. Secondo il rapporto annua-

le dell'IIPA *"l'articolo 171-bis potrebbe essere interpretato male e rendere legale tutto il software pirata su cui sia attaccato un bollino SIAE. L'obbligo dei bollini viola vari provvedimenti dell'accordo TRIPS* (l'accordo sul copyright ratificato da tutti i paesi membri della World Trade Organization. N.d.R.) *costituendo un'intollerabile formalità"*. Inoltre, sempre secondo il rapporto IIPA, i costi di produzione e applicazione dei bollini SIAE si aggirano intorno alla gigantesca cifra di nove milioni di euro l'anno. Considerando che i costi devoluti dalla SIAE alla lotta alla pirateria ammontano a circa tre milioni di euro, si ha un'ulteriore dimostrazione dell'anomalia della situazione italiana.
Ma siamo sicuri che la pirateria si esaurisca qui, fra bancarelle e CD masterizzati?

Pirati online

Se il mercato della pirateria "tradizionale", quello cioè basato sulla vendita di prodotti contraffatti, ha ormai raggiunto dimensioni titaniche, è più difficile fare una stima del volume della pirateria su internet. E questo per vari motivi: sia perché è meno facilmente controllabile, sia perché, al contrario della pirateria comune, la pirateria su internet non risponde ad un modello del tipo venditore-acquirente. Innanzitutto, però, bisogna definire cos'è la pirateria online. Tralasciando i siti che propongono vendita di software contraffatto o modchip, per cui internet rappresenta soltanto una vetrina, questo tipo di pirateria riguarda piuttosto tutti quei siti, gli FTP, i canali IRC e i programmi di scambio file peer-to-peer (come KaZaA e altri programmi che sfruttano la rete Gnutella) che permettono di scaricare o scambiare videogiochi. Basta fare una piccola ricerca proprio attraverso un programma peer-to-peer (p2p) per accorgersi dell'enorme disponibilità di giochi di qualsiasi genere e per qualsiasi piattaforma, presente e passata. Disponendo di una connessione a banda larga e di un po' di pazienza, è facilissimo procurarsi le ultime uscite per PC, così come un qualsiasi gioco di una qualsiasi console del passato. Già, nemmeno il retrogaming sfugge alla legge. Giuridicamente parlando, non viene considerata pirateria soltanto lo scambio di videogiochi appena usciti, ma anche qualsiasi ROM coperta da copyright, vapourware compreso. I diritti di copyright durano infatti 75 anni, ed è inutile specificare che ancora non è scaduto il copyright di nessun videogioco. Il fatto che sia legale possedere una copia di backup di un videogioco (e che quindi non sia illegale possedere la ROM di un gioco che già si possiede originale), non rende legali i siti che permettono di scaricare ROM. E' qui infatti che sta il trucco: è illegale scambiarle o cederle, e quindi anche ottenerle scaricandole da un sito o da un programma p2p. Le associazioni contro la pirateria hanno iniziato già da tempo la lotta allo scambio di videogiochi su internet. Uno degli effetti più lampanti agli occhi di tutti gli appassionati di retrogaming è stata la chiusura del più famoso archivio di ROMs per MAME, il sito mame.dk, recentemente riconvertito in semplice elenco di informazioni sulle ROMs eventualmente reperibili altrove, nella rete. L'IDSA, sul suo sito, afferma di avere contribuito alla chiusura di ben diecimila siti che avevano a che fare con la pirateria videoludica sin dal 1998, anno in cui l'Interactive Digital Software Association ha iniziato a combattere la sua battaglia anche in rete. Ma si sa, non è facile limitare la tecnologia. Ultimamente, infatti, le associazioni anti-pirateria sembrano essere state messe in scacco dai software che permettono la condivisione di qualsiasi tipo di file, videogames compresi: il fatto che lo scambio di software avvenga direttamente fra due computer, senza che ci sia un server centrale, ha finora impedito a queste associazioni di denunciare gli sviluppatori di programmi come KaZaA. Se non c'è un server centrale, infatti, non c'è nessuna possibilità da parte di soggetti esterni di controllare gli scambi, e, nel caso di eventuali azioni illegali (come lo scambio di videogiochi), la responsabilità è soltanto degli utenti. Ad ogni modo questo ragionamento non sembra aver convinto i giganti del copyright, che giudicano del tutto fuorilegge i programmi p2p. Se ancora l'esito della battaglia è incerto (solo qualche settimana fa la RIAA, l'equivalente americano della nostra SIAE, ha denunciato i produttori del software p2p Morpheus per violazione del diritto d'autore) è facile prevedere che i difensori del copyright non avranno vita facile con la sempre più massiccia proliferazione di connessioni a banda larga e programmi di scambio. E questo scontro è molto più importante di una banale *querelle* commerciale: col passare del tempo, è sempre più chiaro che nei prossimi anni la battaglia del copyright sarà uno dei punti focali dell'economia e della cultura.

SC: Ora 30 euro? Quindi le esegue ancora?
Andrea: Si, perché lo chiede la clientela. Diamo anche un anno di garanzia.

SC: Ma in questo modo non favorisce la pirateria? Se ora vende solo originali, perché modifica le console per gente che sa non verrà più da lei?
Andrea: Mah, tanto andrebbero a farsela fare da qualcun altro comunque. Almeno ci guadagno sulle modifiche. C'è inoltre da dire che molta gente non compra la console se non è modificata e sebbene sia perfettamente consapevole dell'uso che intendono farne, almeno ho piazzato un sistema con la possibilità che il relativo proprietario compri almeno qualche gioco originale in futuro.

SC: Qual è il rapporto medio fra il software che vendeva originale e quello copiato?
Andrea: Direi 1 a 10. Di solito si vendeva bene l'originale nel periodo natalizio. La gente comprava i copiati per sé e gli originali come regali per altri.

SC: Chi è il cliente tipo di software originale?
Andrea: La gente benestante, indubbiamente. Acquista poco, ma in maniera mirata. Entra e dice "voglio quello".

SC: Mentre il cliente tipo del software copiato?
Andrea: Ragazzini, operai, genitori disperati e una categoria di persone che non posso nominare per il vostro bene. I loro acquisti non erano mirati. Entravano e chiedevano "cosa è uscito questa settimana?". Poi prendevano i titoli che gli sembravano più interessanti a sentire le nostre descrizioni, oppure quelli di cui avevano sentito parlare, oppure tutti. Per quello che costavano. .

SC: Come mai non vende più giochi copiati? La sua clientela non li richiede più?
Andrea: Si, me li chiede, ma non glieli faccio perché non voglio che si ricrei la situazione di prima.

SC: Perché? Non era conveniente per lei?
Andrea: Si, dal punto di vista economico senz'altro, ma sono stanco di dover operare di nascosto, sudando freddo ogni volta che sento squillare il citofono.

SC: Ma non ha paura di perdere la clientela?
Andrea: No perché le modifiche, per ora, e per PlayStation2 in particolare, costano un occhio della testa e le copie sono difficilmente reperibili, per non parlare poi della questione dei DVD "rippati" su più CD.

SC: Ma ci faccia capire. Se le modifiche costassero di meno ed i giochi fossero facilmente reperibili, ritornerebbe sui suoi passi? Tornerebbe a vendere giochi copiati?
Andrea: Assolutamente no. I motivi ve li ho già spiegati .

SC: Si, paura del citofono...
Andrea: Esattamente *[ride]*

SC: Come vanno le vendite degli originali PS2?
Andrea: Molto bene. Ne vendo circa 40 a settimana, di cui la metà sono Platinum.

SC: Però guadagna di meno...
Andrea: Ah, ma allora siete dei tentatori! *[risate]* Il fatto è che ora sono più tranquillo. Tutto qui. E poi adesso ho una clientela più matura, di qualità, che fa scelte più oculate. Mi sento decisamente sollevato adesso.

SC: Se in futuro la pirateria dovesse diffondersi come all'epoca di PSone, e ci riferiamo alla pirateria "da negozio", cosa farebbe per contrastare un eventuale esodo di clienti?
Andrea: Niente. Ne sarei rammaricato, perderei altri soldi e probabilmente sarei costretto a chiudere il negozio. Ma non mi rimetterei mai e poi mai a vendere copie.

SC: Quindi si considera un ex-spacciatore redento?
Andrea: Direi di sì *[ride]*. E spero che i miei colleghi facciano altrettanto. Che cambino atteggiamento. Questo comportamento fa male a tutti noi.

SC: Quindi lei conosce negozianti che "spacciano" ancora?
Andrea: Purtroppo sì. E non si rendono conto di farsi del male da soli. Quando chiunque avrà poi modo di procurarsi i giochi dalla rete (date tempo alla banda larga di diffondersi e vedrete) si troveranno con un pugno di sabbia in mano. Io almeno ho i miei clienti "di qualità" e me li so tenere stretti. Siamo noi negozianti i primi a dover spingere l'originale. Se ci adattiamo alle richieste dei clienti "sporchi" guadagnandoci ora, in futuro ne subiremo le conseguenze. Questo è sicuro.

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE IN RETE E NON SOLO...
- - PER PRIVATI - - PER RIVENDITORI - -
BLACK BOX Games
e-mail: info@black-box.it
tel. 0571/1004774 fax 057128989
Via Masini 101 Castelfiorentino (Fi)

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **EVOLUTION STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

WRC II Extreme

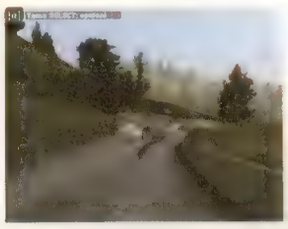
Il rally come non l'avete mai sperimentato prima.

La qualità della modellazione facciale di pilota e navigatore è sorprendente (così come la cinematica inversa che ne scuote il corpo) al punto da sollevare una critica: non battono le ciglia.

*La lunghezza ed il tempo di percorrenza delle tappe sono decisamente superiori a quanto visto in **WRC**. In foto, una Citroen Xara è prossima a tagliare il traguardo di una tappa del rally d'Inghilterra dopo quasi 8 minuti di curve e fango.*

di marcello**cangialosi**

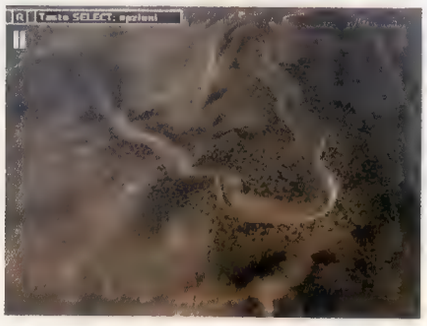
La verità è che **WRC** era solo un aperitivo. Un assaggino portato sul piatto siliceo di PlayStation2 dalla neotata Evolution Studios di Martin Kenwright e soci, tanto per far vedere di saperci fare coi fornelli. Ma il piatto forte doveva ancora essere preparato. Te ne rendi subito conto quando poggi per la prima volta il piede sull'acceleratore della Peugeot 206 WRC, qui, in **WRCII**. Il ruggito del motore fa vibrare le ossa mentre la macchina schizza via come sparata da un cannone. "Oddio, e chi la tiene questa" è la prima preoccupazione che si fa strada nella testa di un giocatore immediatamente travolto/sconvolto da una caterva di stimolazioni sensoriali che schiacciano nei più profondi recessi della memoria il ricordo del primo lavoro del team inglese. La scenografia, complessa, morbida, orizzontalmente infinita, avvolta da un manto texturale che rivendica la sua ambizione fotorealistica, punteggiata da centinaia di alberi e cespugli, scorre via leggera e veloce, fra le dita di un motore grafico che sembra richiedere beffardo e provocatore di sottoporsi a ben altra prova di forza. Al suo interno, la vettura scorre irrequieta ostentando una ricchezza di curve e dettagli da fare invidia ai modelli di **GT3**. Abbracciato dall'ambiente circostante, riflesso sulla sua fredda e lucida carrozzeria, il bolide WRC è interessato da perpetui e delicati aggiornamenti cromatici in accordo con l'intensità e la direzione della luce che lo investe. Il risultato è una perfetta integrazione visiva vettura-scenografia, un aspetto che sebbene non sia mai stato oggetto di analisi particolari in prodotti analoghi del recente passato, lo sarà d'ora in avanti alla luce degli standard stabiliti da **WRCII**. Di analoga comparazione saranno oggetto anche i comparti sonori delle prossime simulazioni di rally, perché nel titolo Evolution il rombo del motore e più in generale il "rumore" della vettura, dall'aspirazione dell'aria allo scarico del tubo di scappamento, non è solo il risultato di un meticoloso processo di campionamento, ma anche un amplificatore della sensazione di velocità suicida trasmessa dal motore di gioco. E quando il tratto di tornati è ormai dietro di noi e davanti al radiatore si dispiega un invitante rettilineo, al ruggito si affianca il fischio della turbina che droga un motore già su di giri per strizzarne le ultime gocce di potenza. L'auto vola, su asfalto, sterrato, neve, fango, ghiaccio, mentre il navigatore preannuncia con raccapricciante rapidità una sequenza di curve che un momento dammi almeno il tempo di ristabilirmi dal controsterzo precedente. Ma non c'è tempo. O meglio c'è, ma è lui il nemico. E allora veloce: 50, destra 4, in destra 5, chiude… 70, destra 6, non tagliare, rocce, attenzione, salto. Sembra che tutto accada in pochi centimetri, ma è la velocità che comprime gli spazi. La voce del navigatore è in **WRCII** accompagnamento sonoro constante, quasi quanto quello del motore, petulante, irrefrenabile, incalzante, inappetente d'ossigeno. Per un attimo pensi che sia lui ad invocare sadico l'inferno che ti si para davanti, e vorresti dargli una gomitata in faccia, ma ti trattieni perché senza di lui saresti spacciato. (La frequenza delle comunicazioni è tale che anche l'iconografia stradale che normalmente discende ordinatamente in fila per uno dalla parte alta dello schermo, in **WRCII** lo fa organizzandosi in file da due o tre icone, da leggere da sinistra a destra, per scongiurare l'altrimenti inevitabile invasione della scena.) Ma **WRCII** non è solo velocità. E' anche vertigine. Quel formicolio testicolare che ti prende quando uscito dall'agglomerato di casupole di un ignoto paesello dell'alta montagna, ti si para davanti il vuoto e sotto di te si srotola un serpente di tornati in discesa stile cavatappi di Laguna Seca. Quel brivido ascellare che ti prende quando costeggi una parete rocciosa con uno strapiombo di 100 metri accanto e sulla montagna in lontananza vedi inerpicarsi altra parete rocciosa con, stavolta, 200 metri di strapiombo sotto. E sei consapevole che fra pochi secondi dovrai affrontare quella bestia. Che dovrai farlo cercando di dare sempre il massimo, senza esitazioni, accordando fiducia cieca al navigatore, anche quando ti segnala che, a 50 metri, lì dove la strada sterrata scompare nel cielo, c'è giusto una piega di pochi gradi a destra, da prendere sui 100Km/h abbondanti senza nemmeno sfiorare il freno. E' in momenti come questo, con la vettura scagliata a folle velocità a dispetto del buon senso, che quasi

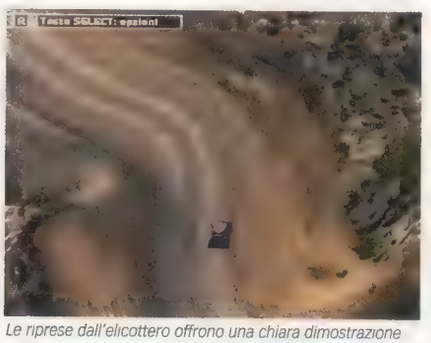


Come promesso da Evolution, i tempi di caricamento sono stati notevolmente ridotti. Laddove nel prequel era necessario attendere circa 30 secondi prima di scendere in strada, ora ce ne vogliono solo una dozzina.

nasce il desiderio di aprire la portiera e lanciarsi fuori dall'auto in corsa per correre a casetta, coda fra le gambe, fra le braccia di mammà. Il rally è una competizione per uomini duri, dai nervi saldi, riflessi pronti e fisico prestante. Un *tour de force* per il pilota e la sua macchina. Lo sappiamo tutti, ma nessun gioco prima di **WRCII** ha esaltato questo aspetto con tanta efficacia e potenza.

Le emozioni suscitate dall'ultimo lavoro di Evolution Studios sono il frutto di un meticoloso miglioramento del prequel in ogni suo comparto, al di là di quello audio/visivo appena descritto. I tracciati, innanzitutto, sono più lunghi e nervosi. La carreggiata più stretta, a tratti claustrofobia. Il manto stradale scomposto da piccole incrinature che si ripercuotono realisticamente sul comportamento della vettura, a sua volta dipendente da algoritmi comportamentali palesemente più fedeli ed autentici rispetto alla precedente edizione. Laddove in quest'ultima la vettura dava l'impressione di ruotare sul posto attorno al suo baricentro in fase di sterzata (il che favoriva senz'altro le sempre appaganti derapate), in **WRCII** scorre in maniera più verosimile, avvinghiata all'asfalto, aggressiva sullo sterrato, lasciva su neve e bagnato. La derapata è adesso il frutto sincero dell'impiego del freno a mano e la sua occorrenza così come le sue modalità di gestione dipendono fortemente dalla natura del fondo stradale e dalla destrezza del pilota. Meno convincente appare il comportamento dell'auto nei momenti di distacco da terra. In questi casi la forza gravitazionale sembra perdere presa sul mezzo, che sebbene non si produca in fluttuazioni aeree inverosimili, tende a tardare più dell'auspicabile a rimettere le ruote per terra. L'impressione generale è che coesistano due coefficienti di gravità differenti: uno autentico, che sottende la dinamica della guida vera e propria, ed uno più "leggero", chiamato in causa a seguito dei balzi o degli "sbandamenti" su due ruote prodotti dal contatto con i dossi a bordo pista. L'esito di questa apparente ambivalenza è comunque meno grave di quanto posso apparire, e non inficia assolutamente il piacere della guida. Dove invece **WRCII** presenta ancora margini di miglioramento è nelle routine di danneggiamento della vettura. E' evidente lo sforzo compiuto dal team di sviluppo per sopperire alle negligenze manifestate nel prequel, con modelli poligonali più inclini a deformarsi a seguito degli impatti, pneumatici che esplodono e cofani e portiere sventolanti, ma ciononostante si registra un diffuso timore di indispettire le case automobilistiche licenziatarie. Laddove in **Colin McRae Rally 3** è sufficiente una sportellata per mandare in frantumi i cristalli o un secco frontale a 100Km/h per perdere anche il paraurti anteriore, in **WRCII** simili risultati hanno luogo solo a seguito di reiterate picchiate o dopo un salto nel burrone. Il sistema di danneggiamento (che ovviamente coinvolge le parti meccaniche ripercuotendosi sulle prestazioni) pecca pertanto di puntualità e gradualità, e sembra inoltre interessare specifiche parti della carrozzeria piuttosto che qualsiasi spicchio di lamiera venga posto sotto pressione. Certo non si può condannare Evolution per non aver impiegato un sofisticatissimo sistema di deformazione procedurale, ma l'artificio che ne dovrebbe approssimare gli effetti è fin troppo palese. La superiore resistenza delle vetture di **WRCII** favorisce pertanto una condotta di guida meno apprensiva, dove la penale per l'urto violento è una semplice perdita di secondi preziosi (non indifferente, comunque, alla luce della superiore difficoltà del gioco) piuttosto che una seria ipoteca sull'esito della tappa. Rispetto al titolo Codemasters, inoltre, **WRCII** gestisce l'interazione con gli elementi del fondale in maniera alquanto superficiale. Cartelloni pubblicitari e indicatori di checkpoint volano via se investiti, i cespugli vengono stirati dai battistrada, ma al tempo stesso si registrano incoerenze nella solidità granitica dei cartelli stradali (siano essi sottili tubi di ferro o paletti di legno), nel comportamento delle reti che delimitano alcune curve (si limitano a sprofondare nella terra se attraversati) e nell'inamovibilità dei seppur piccoli massi piazzati all'interno delle curve nei tratti sterrati (non è propriamente sensazionale vedere una Subaru Impreza piantarsi su un sasso che non raggiunge neanche l'altezza dei fari). Dove **WRCII** svetta sovrano al si sopra della simu-





Le riprese dall'elicottero offrono una chiara dimostrazione dell'eccellente motore di gioco codificato da Evolution. L'inquadratura parte da una generosa panoramica del tracciato per poi zoomare gradualmente sulla vettura che lo percorre. Semplicemente mostruoso.

lazione Codemasters è nella resa degli effetti atmosferici, in particolar modo la pioggia, che sebbene non picchi sul parabrezza (curiosamente, le gocce imperlano lo schermo in tutte le visuali, tranne quella interna), discende in fitte gocce semitrasparenti accompagnata da opportuno effetto burrasca, lampi e tuoni a seconda dell'intensità del fenomeno meteorologico. Da segnalare, inoltre, l'ottima rappresentazione delle diverse ore in cui si svolgono le competizioni, che al di là dell'intuibile distinguo notte/giorno, restituisce efficacemente le sottili alterazioni "termiche" che coinvolgono i toni cromatici della scena, ora al mattino presto, ora a mezzogiorno, ora nel tardo pomeriggio.

Dal punto di vista strutturale **WRCII** non brilla per brio creativo, bensì aderisce alla missione originaria della serie puntando alla ossequiosa ricostruzione in chiave digitale del World Rally Championship. Dopo aver selezionato vettura (fra Peugeot 206, Ford Focus RS, Mitsubishi Lancer Evo, Subaru Impreza, Skoda Octavia, Hyundai Accent e Citroen Xara) ed equipaggio della rispettiva scuderia, si parte da Monaco per arrivare al Regno Unito, passando per Svezia, Francia, Cipro, Spagna, Argentina, Grecia, Kenya, Finlandia, Germania, Italia, Nuova Zelanda ed Australia. I tracciati che si spartiscono le varie fasi della competizione variano per lunghezza e complessità a seconda del livello di difficoltà prescelto (Principiante, Professionista ed Esperto), così come varia il livello di occorrenza dei danni meccanici a seguito degli incidenti, l'entità delle penalità, ed il numero di tappe da portare a termine durante la tre giorni agonistica di ogni rally. Fra una giornata e l'altra, si fa visita ai box per le riparazioni del caso e le eventuali registrazioni dell'assetto della vettura, che coinvolgo aspetti come la convergenza/altezza delle ruote, la potenza frenante, la rapidità dello sterzo, la lunghezza delle marce, e quant'altro. Quattro i minuti a disposizione per agire, un tempo che scorre autonomo e indipendentemente dall'operato del giocatore e che viene decurtato di un tot di secondi ad ogni operazione eseguita sul mezzo. Pertanto bisogna ragionare con una certa fretta. Per coloro che non fossero pratici di settaggi è disponibile un'opzione per la regolazione automatica dell'assetto che sebbene offra risultati soddisfacenti, merita comunque piccole rifiniture manuali per una perfetta adesione al proprio stile di guida.

Al di là della modalità principale, meritano menzione le alternative Rally Personalizzato e Campionato Personalizzato (che permettono di costruirsi i propri contesti agonistici, definendo luoghi e tempi di svolgimento rispettivamente delle tappe di un singolo rally o di un campionato intero), il Time Attack (utile per impratichirsi con le centinaia di tracciati associati ai tre livelli di difficoltà proposti), ed il Testa a Testa per una competizione diretta a due, via split-screen, avulsa però dalla possibilità di prendersi a sportellate (ogni partecipante vede nel proprio riquadro solo il ghost dell'auto avversaria). Tre circuiti extra di pura invenzione e dalla conformazione decisamente fuori di testa sono accessibili soddisfacendo determinati requisiti, così come le versioni potenziate delle vetture standard, i cosiddetti modelli "Extreme", dei veri mostri di potenza dal comportamento indomabile nelle mani di chi non disponga ancora di sufficiente esperienza. Aggiungete a tutto questo i 16 cheat code abilitabili completando le varie competizioni ed appare evidente la cornucopia di elementi impacchettati dal team di sviluppo per dilatare la longevità del prodotto al di là di quella offerta dal campionato vero e proprio (già di per sé decisamente maratonetico).

WRCII è la migliore simulazione rallistica disponibile su PlayStation2. Non può concludersi con diversa affermazione la recensione di un titolo che sebbene non privo di difetti ed in alcuni comparti inferiore al concorrente **Colin McRae Rally 3**, riesce nel complesso a restituire con inedita autenticità il feeling della competizione a cui si ispira, la sua folle spericolatezza, la sua terrorizzante brutalità. Se del rally sono queste le emozioni che volete provare dal divano di casa vostra, non esiste un prodotto migliore.

voto 8 su 10

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DELLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI.

Shibuya® STORE

Videogames, giocattoli e modellini, animazione ed il meglio del fumetto giapponese e americano!

Da dicembre anche on line su
www.shibuyastore.com

Shibuya STORE Toys

Bologna in Via Dolfi 4/D
Infoline: 051-550488 • **E-mail**: shibuyatoys@fatsdream.it

Salerno in Via S. Giovanni Bosco 11/13
Infoline: 089-792636

PlayStation.2 · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · BANDAI · MEDICOM TOY · BANPRESTO · SEGA · XBOX · KAIYODO

Shibuya s.r.l. Via S. De Saint Bon 47 - 00195 Roma - In zona Prati, 2 minuti a piedi da M **Ottaviano**
Telefono e Fax: 06-37353738 - **Infoline**: 339-6317443
E-mail: shibuyastore@hotmail.com - info@shibuyastore.com

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **UDS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

WRC Arcade

WRC Arcade è come **WRC**, solo che è arcade. Magari...

*Al contrario del suo "fratello maggiore" per PS2, in **WRC Arcade** i tracciati presentano il tipico effetto "tunnel", impedendo di uscire di pista. La realizzazione degli stessi, comunque, è a tratti incantevole, e la costanza del frame rate non fa pesare più di tanto il pop up che frastaglia l'orizzonte.*

Quando eravamo bambini e i bit erano elaborati in gruppi di 8, stramazzavamo per riuscire a superare un misero quadro. Ai tempi, i giochi non erano difficili: erano sovrumani. Ora che siamo cresciutelli, i giochi scorrono lisci per decine di ore, senza far affiorare troppe gocce di sudore sulla fronte. Sarà come premio per i nostri sforzi o sarà per contrappasso, è chiaro, comunque, che i tempi "traumatici" dei frustranti titoli affrontati da piccoli sono lontani, non solo negli anni. I giochi attuali dedicati alla fascia pre-adolescenziale, però, non presentano il minimo accenno di sfida. Da un eccesso all'altro. Sarà per il subdolo insinuarsi della filosofia del "tutto e subito" anche nel mondo dei videogiochi?

Ad ogni modo, mettendo da parte la maschera da vecchi bacchettoni, vediamo di entrare maggiormente nel merito di questo **WRC Arcade**. Coraggiosamente, la presentazione non si appoggia ad alcuna scena in CG, affidandosi unicamente al motore grafico del gioco stesso. I motivi sono presto palesi: la grafica di **WRC Arcade**, infatti, è di prima qualità. Le ambientazioni, varie e particolareggiate, presentano una buona complessità scenografica, animate dal volo di uccelli, aeroplani e mongolfiere, e sono caratterizzate da colori vividi e brillanti (cedendo qualcosa in termini di realismo rispetto a **Colin McRae Rally 2.0**). Le auto sono modellate con discreta perizia, sebbene le animazioni delle ruote ed il comportamento delle sospensioni denuncino movimenti un po' troppo nervosi ed innaturali. Ma sono i piccoli tocchi di classe e gli effetti in genere che rendono le vetture particolarmente "vive". Al loro passaggio, infatti, i bolidi sollevano polvere, ghiaia, terriccio o neve, a seconda del terreno su cui stanno correndo. Ogni scalata "feroce" viene sottolineata dalle fiamme che sfuggono dagli scappamenti e, lungo i rettilinei asfaltati, il fondo dei mezzi provoca scintille. Inoltre, i tracciati sono ravvivati dal mutamento delle condizioni atmosferiche: sole, neve e pioggia (che varia di intensità), con tanto di lampi e pozze in pista. In particolare, proprio nelle tappe "bagnate", si distingue per la sua piacevolezza il sollevarsi del fango, che va ad insudiciare completamente la carrozzeria. L'attenzione al dettaglio è palese anche nelle fasi di premiazione, nelle quali i piloti si esibiscono in gioiose sgommate prima di concedersi alla passerella d'onore con tanto di festoni e coriandoli.

Ad un'ottima realizzazione tecnica, corrisponde un sistema di controllo semplice e ben calibrato, potenzialmente capace di regalare qualche genuina soddisfazione. Potenzialmente e basta, però, perché **WRC Arcade** non presenta il minimo grado di sfida. Senza essere dei mostri di guida simulata, dal momento in cui il gioco viene caricato per la prima volta, si passa da una vittoria all'altra, senza alcuna soluzione di continuità. È altresì vero che l'estrema facilità di gioco è da leggersi come un'esplicita scelta degli sviluppatori, ai quali non si può negare di aver fatto un buon lavoro. Per amore di incoerenza (andando a contraddire quanto declamato in sede di introduzione), effettivamente **WRC Arcade** potrebbe rappresentare una buona scelta per un'utenza più giovane o comunque completamente priva di esperienza con i giochi di guida. Però, lasciatecelo dire, vincere sempre potrà anche essere divertente, ma meritarselo è sicuramente meglio.

di massimorovatti

voto **5 su 10**

Finalmente il gioco che soddisferà tutti...

Immagina un gioco che ti comprenda tutti....
Esplora, spara, corri e vola attraverso spazi infiniti, con mondi alieni da esplorare e nemici diabolici da sconfiggere...
...il tutto per guadagnare la libertà.

Haven Call Of the King - Probabilmente la più entusiasmante avventura che ti capiterà di vivere quest'anno nella tua camera da letto.

Travellers Tales

PlayStation.2

LEADER

MIDWAY

www.havengame.com

Haven: Call Of The King © 2003 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. MIDWAY and the Midway Logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Haven: Call Of The King is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Developed by Traveller's Tales, Ltd. Distributed under license by Midway Games Ltd. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **CLIMAX** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 (2 SPLIT-SCREEN)**

Rally Fusion: Race of Champions

Legge n° 121 del videogioco: I racing games si dividono in due grandi categorie: i giochi nei quali usare il cambio automatico e quelli nei quali usare il cambio manuale.

La quantità di piccoli effetti grafici disseminati nel gioco (la diffusione delle luci, i fuochi d'artificio ai checkpoint o la distorsione dell'immagine sui tracciati nel deserto, per citarne alcuni) non riescono ad elevare realmente l'impatto visivo del gioco, che si attesta su livelli sostanzialmente mediocri.

I settaggi delle vetture si riducono alla selezione delle gomme, della trasmissione e del gear ratio (elementi peraltro inutili, perché adeguatamente suggeriti di default). In occasione dei campionati, inoltre, è possibile riparare i danni subiti dalla vettura, con un sistema assolutamente banale che richiede un opportuno tributo di crediti per azzerare i problemi di ciascun comparto.

Lo schieramento delle vetture a disposizione, che si attesta su circa 20 unità, include Lancia Delta Integrale, Mitsubishi Lancer Evo VI, Peugeot 206, Peugeot 306, Seat Cordoba, Toyota Celica, Toyota Corolla, Audi Quattro e Lancia Stratos.

di ivanfulco

In **Rally Fusion** piove a dirotto. Piove sull'asfalto, mentre tentiamo di negoziare l'ennesima curva a colpi di freno a mano. Piove sulla terra, mentre le nostre ruote posteriori inondano di fango gli avversari che inseguono. Ma soprattutto piove nei menu. Un diluvio di modalità di gioco, campionati, sfide singole, prove a tempo e qualsiasi altro pretesto ludico possa immaginare una degna mente malata di rally. E forse anche qualcosa in più…

Ogni anno, sull'isola di Gran Canaria, prendono vita le gare dell'ormai celebre Race of Champions. È proprio dalla sua forma digitale che, quest'anno, parte l'intreccio di eventi motoristici allestito da Climax per **Rally Fusion**. Il RoC riveste il ruolo di prima modalità di gioco offerta ai piloti virtuali. Al suo interno, 8 concorrenti si contendono il titolo di campione assoluto, in un torneo a eliminazione (sfide al meglio delle tre gare, con cambio di vettura ad ogni gara) da svolgersi correndo contemporaneamente su un circuito parallelo, come già visto nelle prove speciali della serie di **Colin Mc Rae**. Ma Gran Canaria è solo una preview di quello che attende il giocatore durante l'esplorazione di **Rally Fusion**. Esaurite le sfide del RoC, il campo si apre infatti al vero nucleo del titolo Climax: 3 modalità di gioco all'interno delle quali vengono diversamente organizzati tutti i tipi di competizione. Un Quick Race destinato alla gara singola, un RoC Challenge con competizioni a sblocco progressivo (ordinate per classe di vetture), ed un Custom Championship nel quale definire autonomamente le proprie gare. Ed in ognuno il diluvio di modalità accennato in precedenza: dalle tradizionali prove rally a cronometro al Rally Cross con competizione diretta tra concorrenti, da semplici gare su circuito a Hill Climb nei quali affrontare un infinito percorso in salita, dall'approccio arcade delle prove con checkpoint alle gare a eliminazione nel quale l'ultimo sul giro finisce a mordere la polvere, dai tradizionali license test a varie modalità dell'estenuante World Tour. In **Rally Fusion** gli spunti di gioco promettono di non esaurirsi mai. Eppure, approdati al gioco…

È approdati al gioco vero e proprio che l'opera Climax inizia a denunciare i limiti più evidenti. L'approccio scelto dalla casa britannica per il modello di guida si rivela subito fortemente orientato all'arcade. Il controllo delle vetture lascia inizialmente perplesso il giocatore, alla ricerca di una qualunque legge fisica di riferimento, fino alla presa di coscienza che, una volta scesi in pista, nessun comportamento delle auto debba essere eccessivamente razionalizzato. Il raggio di sterzata si dimostra atipicamente ampio, con l'auto che segue traiettorie progressivamente più larghe con l'aumentare della velocità, quando la perdita di aderenza causa l'inevitabile intraversamento della vettura. L'uso del freno consente di moderare la velocità senza rischi di testacoda, stringendo le curve e riprendendo il pieno controllo del mezzo, mentre il freno a mano produce il classico slittamento ben noto ai cultori della tradizione rally. È proprio da qui che, però, che si aprono nuovi orizzonti di perplessità. Lo slittamento laterale delle vetture si rivela infatti tendenzialmente incontrollabile, sia sul piano (dopo un colpo di freno a mano), sia su terreno accidentato, quando l'evidente leggerezza di molte delle vetture causa perdite di contatto con il terreno letali in termini di guidabilità. Una situazione che migliora progressivamente durante il gioco, con l'acquisizione delle auto più performanti, ma che rimane in ogni caso un marchio indelebile sul sistema di controllo. Queste auto saltano, slittano, si ribaltano, concedendosi benvenute licenze allo spettacolo (come grandi voli a cui seguono atterraggi con ripetuti rimpalli, al limite del grottesco), ma non portando nessun appagamento al giocatore alla ricerca di emozioni di guida. La velocità mediamente scarsa del gioco, da parte sua, annulla per buona parte ogni velleità di scarico adrenalinico. Ma è soprattutto il limitato controllo sulla derapata a penalizzare **Rally Fusion**, costringendo il giocatore ad una condotta orientata più al controllo misurato della curva che alla guida aggressiva e performante. Un'impostazione che trascina l'esperienza di gioco lontano dai sogni dei piloti adoratori del freno a mano, avvicinandosi maggiormente a quella del posteggiatore impegnato nel passaggio raso al cartello stradale. Ma nonostante tutto, **Rally Fusion** riserva ugualmente discreti elementi di intrattenimento. Proprio perché Climax…

Proprio perché Climax conosce bene i metodi di coinvolgimento del giocatore con il sangue dell'agonismo sugli spigoli della bocca. Non solo per la quantità impressionante di modalità di gioco, in grado di sfamare anche il più suino dei nerd-gamers. Non solo per le copiose potenzialità del multiplayer, elemento degno di attenzione per chiunque sia portatore sano di fratello o caro amico in campeggio

nella propria abitazione. Ma soprattutto per alcuni piccoli meccanismi instillati da Climax nell'azione di gioco. Le gare tra più concorrenti sfruttano il clima goliardico scaturito dal tipo di controllo, accondiscendente riguardo a salti, ribaltamenti e scontri, inducendo i piloti (CPU inclusa) a cercare lo scontro sportellistico privo di ritegno. L'equilibrio instabile di molte gare non favorisce l'ammucchiamento di tutte le vetture in poche zolle di pista, ma nelle occasioni giuste l'atmosfera da Destruction Derby più civilizzato riscalda l'animo di chiunque non sia insensibile al fascino della lamiera contorta. L'indicatore di distanza che segnala in tempo reale il distacco dal pilota precedente o il vantaggio sul diretto inseguitore, da parte sua, si rivela un elemento di acuto coinvolgimento, innescando nel giocatore una nitida e continua volontà di affermazione. Quello che può sembrare un semplice numero è in verità una piccola chiave di volta. Ogni metro guadagnato regala spu[n]ti di soddisfazione al detentore del pad, mentre la frustrazione pervade il giocatore che osserva impotente l'aumento del distacco. Un rapido avvicinamento all'avversario, con quantità di metri in discesa vertiginosa è, in questo senso, quanto di più prossimo al Nirvana **Rally Fusion** possa riservare. Ma oltre questo? Sono sufficienti tonnellate di modalità di gioco e ignobili elementi in grado di fomentare lo spirito combattivo del giocatore per innalzare il valore di un gioco? La risposta numerica a fondo recensione, la risposta testuale qui di seguito…

Bottom line: **Rally Fusion** non è il racing game adatto a chi preferisca l'utilizzo del cambio manuale. E in verità non è neanche il gioco adatto a chi preferisca l'utilizzo del cambio automatico. **Rally Fusion** è solo un'opzione plausibile per chi sappia apprezzare la quantità sorvolando sulla qualità, per chi voglia investire in un gioco di guida vasto e degnamente votato al multiplayer o, di converso, trovi qualche spunto di fascino nel sistema di controllo implementato da Climax. Nonostante l'ultima ipotesi non possa che lasciarci attoniti. E non importa se piove. Perché una catasta di modalità di gioco non possono incidere in nessun modo sulla qualità pura di un'opera…

voto 6 su 10

Le vetture si distruggono progressivamente in seguito agli impatti, perdendo i pezzi e subendo evidenti ripercussioni nelle prestazioni. Le prime gare su determinati circuiti puniscono il giocatore impreparato, a causa di curve o dossi strategicamente sistemati per condurre all'impatto, così da far sperimentare sul campo le possibilità di demolizione della vettura. Il track design, da parte sua, non oltrepassa mai il limite della mediocrità.

HARD-STORE
Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames
WWW.HARDSTORE.COM
finalmente online il nostro nuovo
fantastico sito completamente rinnovato!
Fidati... su HARDSTORE puoi trovare
proprio di TUTTO!!! ;) vieni a visitarci
Vi ricordiamo che ora sono disponibili i nuovi PIONEER A05!!!
HARD-STORE

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MICROIDS** SVILUPPATORE **STEEL MONKEYS** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Master Rallye

A bordo di un fuoristrada, sarebbe bello poter andare anche fuori strada. Steel Monkeys non è dello stesso parere...

di massimo**rovatti**

Niente Impreza, Focus o Lancer. Il Master Rallye è una competizione per fuoristrada analoga alla Parigi – Dakar: un gruppo di piloti (ehm, nel gioco sono 4...) si sfida attraverso paesaggi desertici o rurali, accertandosi di non lasciare intatta nemmeno una zolla di terra e di sostituire all'ossigeno una bella boccata di monossido di carbonio. Messa così, la gara potrebbe avere anche i suoi risvolti divertenti. Potrebbe...

Ma **Master Rallye** poco promette ed ancora meno offre all'incauto acquirente. Dal punto di vista grafico, il gioco Steel Monkeys alterna (pochi) alti e (molti) bassi. Il look delle vetture è povero, triste e giocattoloso. Più che di mostri fuoristrada, pare di essere alla guida di macchinine di plastica trovate nell'uovo pasquale (e qui non c'è nemmeno il cioccolato a consolarci per la delusione della sorpresina). Le routine di deformazione, poi, sono semplicemente esilaranti: le lamiere, invece di contorcersi, "implodono" morbidamente, regalando alle auto il delirante aspetto di gelatine spiaccicate. Inoltre, le ambientazioni nelle quali si è chiamati a gareggiare, a prima vista, si presentano scialbe e mediocri. Di partita in partita, però, è possibile rivalutare alcuni particolari, come l'orizzonte visivo sempre molto ampio, il buon dettaglio dell'erba e del terreno in genere, così come le ottime texture che rendono vivido il cielo. Alcuni artefatti cercano di ravvivare la generale piattezza dei tracciati, come la presenza di edifici in lontananza, barche, filari di vigne e quant'altro costituisca un briciolo di palinsesto antropico. Tristemente, però, presto è palese che i vari elementi di "abbellimento" vengono reiterati nella stragrande maggioranza dei tracciati con una disinvoltura sconcertante. La stessa barca a vela accostata ad un molo in una tappa effettuata 2.000 chilometri fa, ricompare, identica, lungo il litorale di un altro tracciato. Che si tratti di un fan esagitato che fa aviotrasportare la sua imbarcazione, in modo da assistere al rally comodamente appollaiato sul boma? Per quanto riguarda il sonoro, quasi inevitabile sarà la scelta di azzerare l'insopportabile musichetta da ascensore che accompagna le gare. In tale maniera sarà altresì possibile apprezzare alcuni pregevoli effetti, come il cinguettare (terrorizzato?) degli uccelli al nostro passaggio, o il rintocco delle campane di una chiesa in lontananza. Il rombo dei motori, invece, si rivela più simile al ronzio di una zanzara, ma ciò che lascia più sconcertati è il rumore delle collisioni tra una vettura e l'altra. Due pachidermici fuoristrada si scontrano con immane violenza a 100 Km/h e... *PLICK*. Plick? Ma cosa hanno campionato, lo scontro tra due mozzarelle?

L'esito dei contatti con le auto avversarie, inoltre, è una delle primarie fonti di irritazione del gioco. Cogliendo un buono spunto in partenza, infatti, sarà facile seminare gli altri, mentre ogni minimo accostamento tra vetture produrrà matematicamente un testacoda (il nostro). Nella non impossibile impresa di rimonta, comunque, è possibile avvantaggiarsi della struttura "aperta" dei tracciati, in modo da tagliare anche notevolmente la strada da percorrere. Ma questa possibilità, che dovrebbe rappresentare uno dei punti di forza del gioco, purtroppo è stata implementata in maniera a dir poco superficiale. Per esplicito volere degli sviluppatori, appunto, a parte rare occasioni, viene palesemente premiata una condotta il più possibile ligia ai tracciati: i tagli più drastici vengono automaticamente bloccati dal gioco, che ricolloca la vettura in pista anche se nessun ostacolo naturale aveva impedito il nostro cammino. Snervante e inaccettabile.

A conti fatti, **Master Rallye** risulta essere un ibrido privo di personalità, incapace di abbracciare del tutto la svolta arcade, ma allo stesso tempo privo di qualsiasi forma di simulazione. Ad un sistema di controllo che nulla ha di realistico (non conta cosa si trovi sotto ai pneumatici, le vetture slitteranno sempre e comunque come se si trovassero sul ghiaccio), viene contrapposta un'inutile fase di settaggio dei componenti della jeep (totalmente ininfluente ai fini prefazionali). Ad un comportamento degli avversari incline alle sportellate ed alla sfida testa a testa, fa da contraltare la necessità di evitare ogni contatto ed il generale svolgersi delle tappe in corse solitarie. Non ultimo, **Master Rallye**, nella sua incarnazione per PC, era un gioco budget. In tale ottica, giustificabili potevano essere le mancanze sul piano tecnico e rivalutabili i momenti di sincero divertimento che talvolta una guida "ignorante" può regalare. Ora, però, senza il minimo miglioramento, il medesimo gioco viene riproposto su PS2. A prezzo pieno. Davvero irritante.

voto **4 su 10**

La visuale in soggettiva è completamente sballata, poiché pone un punto di vista eccessivamente basso. Invece di trovarsi a bordo di un fuoristrada, l'impressione è quella di pilotare una Formula 1 che corre su sterrato.

Total Immersion Racing

Donne e motori, gioie e dolori... in **Total Immersion Racing**, però, di donne non se ne vedono, e di gioie nemmeno. Peccato...

Le regolazioni sulle vetture possono essere eseguite manualmente, oppure affidate ad un "ingegnere virtuale" in grado di tenere conto dello stile di guida del giocatore.

La modalità Sfida propone una serie di prove "a tema" a sbloccaggio progressivo, grazie alle quali è possibile guadagnare l'accesso ad un certo numero di auto e tracciati supplementari.

Una modalità "carriera" innovativa, un modello di guida accuratissimo, un impianto grafico in grado di sfruttare a fondo le potenzialità di PlayStation2: questi, a detta di Razorworks, avrebbero dovuto essere i punti di forza di **Total Immersion Racing**, simulazione automobilistica indicata da più parti come autenticamente rivoluzionaria. E cos'è che ci ritroviamo per le mani, invece? Innanzitutto, una sezione principale che di originale ha ben poco – si parte da una categoria minore, si sceglie un team tra quelli che offrono una posizione libera, ci si guadagnano i gradi "sul campo" e si avanza di classe pian piànino, fino ad arrivare ad adagiarsi sul sedile di un prototipo da 8 litri di cilindrata. Le innovazioni promesse da Razorworks, a ben vedere, non starebbero proprio nella struttura della carriera, quanto nella capacità degli avversari di ricordare le angherie subite da parte del giocatore per poi vendicarsi nel momento meno opportuno, magari all'ultima curva di una gara essenziale per l'assegnazione del titolo stagionale. Caratteristica teoricamente molto interessante, certo, ma praticamente trascurabile, dato che sembra essersi risolta in una semplice scusa per rendere le gare un continuo scambio di sportellate, alla faccia della sportività. Non che ci sia un gran bisogno di andare a tamponare l'opposizione digitale per spuntarla, tra l'altro, dato che i piloti manovrati dalla CPU non brillano per scaltrezza e, oltre a zigzagare in modo spesso ridicolo, sono più aggressivi negli urti intenzionali che non nelle modalità di approccio alle curve. Ancora più deludente, se possibile, il modello di guida su cui Razorworks ha tanto insistito in fase di promozione del gioco, puntando sull'enorme numero di variabili prese in considerazione dal motore al fine di garantire un comportamento realistico delle vetture. L'impressione generale, al contrario, è che la fisica alla base di **Total Immersion Racing** sia sin troppo semplice, come si evince ben presto da un'aderenza eccessivamente "on/off" (ora l'auto tiene la strada, ora all'improvviso non la tiene più – e dire che gli sviluppatori giurano di aver considerato persino l'angolo di incidenza delle ruote e la pressione delle gomme...), dal comportamento dubbio delle macchine impegnate nelle frenate e nella percorrenza delle curve più strette e dall'apparente casualità delle leggi che governano il sottosterzo, il sovrasterzo e più in generale la motricità (e a poco servono, in tal senso, le intrusioni del controllo elettronico di trazione, la cui logica di funzionamento è a dir poco singolare). Per quanto riguarda l'approfondito sfruttamento dei muscoli di PlayStation2, infine, non c'è granché da dire, se non che **Total Immersion Racing** non riesce assolutamente ad emergere dalla mischia delle numerose simulazioni di guida già disponibili sul monolito Sony. I modelli poligonali delle auto sono sì discreti, ma non possono subire danni e sbandano in maniera terribilmente fasulla, proseguendo comunque in linea pressoché retta ed agitandosi a destra e a manca su un ipotetico perno centrale invisibile (un po' come accade per le macchinine delle piste radiocomandate). Le vetture sono inoltre interessate da alcuni difetti nella gestione dell'illuminazione e dei riflessi, mentre una terrificante patina sfocata si occupa di deformare inspiegabilmente tutti gli oggetti posti al di là di una certa distanza dalla macchina dell'utente. Parte degli elementi che compongono i tracciati (peraltro ben costruiti, con una menzione particolare per Monza, Silverstone e Hockenheim), delle texture e degli effetti visivi sarebbero pure pregevoli, ma i problemi nell'aggiornamento, la scarsa fruibilità delle inquadrature (due interne, con o senza abitacolo, e una esterna troppo bassa e ravvicinata) e la piattezza generale fanno sì che il comparto tecnico di **Total Immersion Racing** risulti globalmente deludente, complici anche gli effetti sonori appena passabili, i ridicoli commenti dai box (espressi in un italiano un po' stentato e vagamente soffocati) e i temi musicali totalmente carenti di ispirazione. Incapace di divertire, esaltare e/o fornire uno spettacolo audiovisivo coinvolgente, **Total Immersion Racing** è in sintesi un'occasione sprecata: andrà meglio al prossimo tentativo, o perlomeno così si spera...

voto **4 su 10**

di erikpede

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **SHEFFIELD HOUSE** GENERE **MICROGUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

Micro Machines

Legge n° 6 del videogioco: Una meccanica di gioco immortale viene consacrata dal tempo.

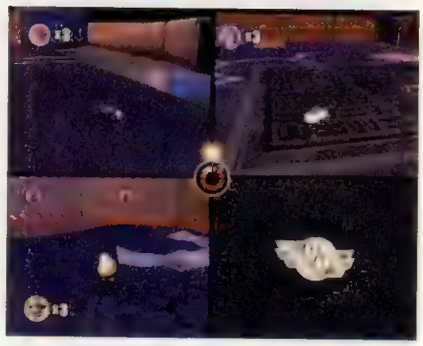
di ivan**fulco**

C'è stato un tempo nel quale sgommavo su tavoli da biliardo e carte da poker, aggirando gessetti da stecca e mozziconi di sigaretta. Era il tempo di **Micro Machines** per Super Famicom: un gioco dalla difficoltà animale, una centrifuga di bile, una peperonata di imprecazioni. Ma bello. In quel periodo sognavo veicoli che derapassero di meno, così da poter controllare meglio le traiettorie, in maniera da preservare la mia salute mentale. Da quel giorno sono evaporati via quasi 10 anni. Oggi sgommo su scatole di cereali e stecchi di gelato, aggirando altre simili porcate sparse arbitrariamente per le piste. È il tempo di **Micro Machines** per PS2, ma i veicoli, anatema su di loro, non derapano più come una volta. Al contrario, non derapano quasi per niente. Oggi sono un bambino triste…

Eppure **Micro Machines** è sempre **Micro Machines**. Veicoli assurdi, su piste assurde, con controllo car-relative e inquadratura in movimento. Nulla vorremmo di più. La proposta ludica lorda di questa nuova edizione del micro-racing Infogrames si segnala come una delle più massicce dalla notte dei tempi (cfr. didascalia). La modalità Gara reclama la conquista della prima posizione tramite uso di armi o altre malvagità. La modalità Micro GP ripropone la medesima struttura, adottando un'inquadratura da tergo e inserendo checkpoint che trasformano il nostro veicolo. La modalità Bomba abbandona sadicamente 1-4 giocatori in un'arena a contendersi una bomba in via d'esplosione. Ma è in modalità Micro Machines, svettante sopra ogni altro approccio, che la meccanica di gioco immortale della serie si manifesta nella sua onnipotenza. Così come 10 anni fa, anche stavolta gareggiamo in 1-4 giocatori sullo stesso schermo, con l'obiettivo di staccare i nostri avversari quanto basta a farli scomparire dall'inquadratura. Pochi elementi di fondo. Una pista da percorrere a ripetizione. Una quantità di armi disseminate per il tracciato. E poi via: il primo a scomparire perde un punto, l'ultimo rimasto sul tracciato ne conquista uno. E **Micro Machines** esplode. L'avvolgimento nella meccanica di gioco è rapido e progressivo. A giri iniziali all'insegna della frustrazione, a causa della scarsa visibilità della pista in condizioni di "inquadratura decentrata" (la camera segue ovviamente il primo in classifica), segue il classico processo di memorizzazione dei tracciati, accompagnato dalla conquista delle prime vittorie. Brevi attimi di lucidità, gli ultimi, precedono infine il superamento della "soglia suprema di competenza". Il momento nel quale il giocatore raggiunge la conoscenza, completando definitivamente la mappa mentale del percorso di gara. E **Micro Machines** riesplode. Le competizioni in multiplayer tra giocatori esperti (status raggiungibile con 10 giri di un tracciato) iniziano a trascendere il semplice videogioco, per prendere la forma dello scontro tra potenze mentali a colpi di poteri ESP. Giocatori che curvano in stato di trance. Altri che sfruttano i singoli pixel del tracciato percorrendo traiettorie da perfetto calcolo balistico. Altri ancora che sfrecciano su lunghissimi rettilinei incollati a bordo schermo, nel tentativo estremo di guadagnare il micron di inquadratura che tagli fuori l'avversario, quando la mente rammenta la curva ed il pollice la anticipa, con meccanismo sistematico, al limite del vegetale, con supposte influenze di stampo paranormale. Un delirio. Ma un delirio lievemente alterato in questa nuova edizione. Perché…

Perché questo è il **Micro Machines** per le masse. E oggi sono un bambino triste. La revisione apportata al gioco da Sheffield House ha significato una generale semplificazione dell'esperienza ludica per questo ultimo episodio, quantomeno rispetto agli standard storici della serie. Ad un leggero abbassamento medio della velocità di gioco, ha fatto seguito la totale eliminazione della necessità di salto (seppure mai realmente fondamentale), oltre ad un netto miglioramento della stabilità delle vetture presenti. Nonostante la presenza di alcune micro-auto use allo sdrucciolo, e nonostante l'implementazione di un tasto (il cui senso intimo risulta misterioso) per eseguire un'apposita scivolata, il controllo generale dei mezzi si attesta sul classico modello da "acceleratore incassato nel pad", con traiettorie pulite sporcate solamente da qualche salto, ostacolo o accelerazione in discesa. Il track design non infierisce sul giocatore, accompagnandone l'addestramento con pochi spunti di malvagità. Il passaggio microscopico, il baratro demoniaco, la curva a tradimento, sono per buona parte ricordi del passato. Il livello di odio cosmico nelle interiora del giocatore riesce ugualmente a rimanere su valori rilevanti, soprattutto in multiplayer, ma l'opera di Sheffield House, in ultima analisi, non riserva nulla che possa assorbire le attenzioni di un giocatore assuefatto agli standard della serie. **Micro Machines** ha perso in parte la sua anima bastarda. Piegatosi alla leggera semplificazione, arricchito da un comparto grafico di buon livello (e impoverito da un reparto sonoro decisamente poco coinvolgente), l'opera Infogrames mette sul piatto in questa edizione tutto il suo patrimonio ludico, non ritrovando però le medesime atmosfere di alcuni episodi trascorsi. Trascurabile in single player, dall'elevato valore in multiplayer, **Micro Machines** non giustifica ugualmente un acquisto a prezzo pieno del gioco e di un multitap PS2. Soprattutto in ricordo delle folli derapate su Super Famicom e degli scontri selvaggi su PSone…

voto 6 su 10



Le armi a disposizione ripercorrono i cliché della serie, proponendo missili a ricerca, campi elettrici, elettrocalamite, padelle da assalto e altre singolarità. Ogni attacco comporta per la vittima tempi di stop ragionevoli, in grado di non pregiudicare la fluidità del gioco. Identico discorso per le esplosioni che coinvolgono i veicoli in cerca di scorciatoie non concesse.

Loghi e Suonerie

CHIAMA 899 31 31 31

INSERISCI IL NUMERO DI SUONERIA O LOGO CHE PREFERISCI E IL TUO NUMERO DI CELLULARE, TI ARRIVERA' SUBITO VIA SMS
LOGHI PER CELLULARI NOKIA E COMPATIBILI - SUONERIE PER CELLULARI NOKIA ed EMS

TOP 10 SUONERIE

6493 - Asereje - Las Ketchups
6416 - Complicated - Avril Lavigne
6446 - Underneath your clothes - Shakira
5520 - Soul Sound - Sugababes
6491 - Cleaning Out My Closet - Eminem
6492 - GLi uomini e le donne sono uguali - Cesare Cremonini
2543 - A little less conversation - Elvis Presley
6513 - In my place - Coldplay
2546 - Kiss Kiss - Holly Valance
2545 - Wherever you will go - The Calling

TOP 10 LOGHI

LOGHI VARI

SUONERIE

ITALIANI
6243 - Un'estate fa - Delta V
2548 - Rosso Relativo - Tiziano Ferro
6628 - Il giorno della mia festa - Marina Rei
6527 - Sento le campane - Zucchero
6501 - L'aiuola - Gianluca Grignani
6512 - Eri bellissima - Ligabue
6501 - Dove il mondo non c'è più - Francesco Renga
6392 - Sarà la primavera - Dual Gang
6391 - La marcia dei santi - Archinuè
6390 - All'infinito - Andrea Febo
6388 - Se poi mi chiami - Simone Patrizi
6387 - Ho mangiato la ragazza - La Sintesi

STRANIERI
6247 - Get the party started - Pink
6245 - A thousend miles - Vanessa Carlton
6235 - No limits - 2Unlimited
6233 - Do for love - 2Pac
2549 - Le vent nous portera - Noir Desir
2547 - Without me - Eminem
6519 - By the way - Red Hot Chili Peppers
2538 - Trouble - Coldplay
2534 - Crazy train - Ozzy Osburne
2533 - Patience - Guns 'n roses
6525 - Get over you - Sophie Ellis Baxtor
6523 - Otherwise - Morcheeba

CARTONI ANIMATI
2530 - Kimba il leone bianco - I Cavalieri del Re
6490 - Cruel Angel - A.A.V.V.
5689 - Lupin - A.A.V.V.
6486 - L'ape Maia - A.A.V.V.
6485 - Anna dai capelli rossi - A.A.V.V.
6483 - Woody Woodpecker - A.A.V.V.
5670 - Heidi - A.A.V.V.
6471 - Sailor Moon Transformation Theme - A.A.V.V.
5737 - The Simpsons - A.A.V.V.
6465 - Mila e Shiro 2 - Cristina D'Avena
6118 - Pollon - A.A.V.V.
6462 - Candy Candy - Cristina D'Avena

SIGLE TV
5691 - Novantesimo minuto - A.A.V.V.
5664 - La famiglia Addams - A.A.V.V.
5420 - Saranno Famosi - A.A.V.V.
5663 - Friends - A.A.V.V.
5409 - Furia cavallo del West - A.A.V.V.
6213 - James Tont (Zelig) - A.A.V.V.
5418 - Muppets show - A.A.V.V.
5553 - Grande cazzata - Trio Medusa
5401 - X-files - A.A.V.V.
6364 - Mission impossible - A.A.V.V.
6284 - Le iene (sigla) - A.A.V.V.
5764 - McGyver - A.A.V.V.

NON TROVI LA TUA PREFERITA?
ALTRE MIGLIAIA DI LOGHI E SUONERIE LE TROVI SU
WWW.SUONERIE31.COM

GEKOLAB UK

CHIAMA SUBITO 899 31 31 31

Servizio offerto da GEKOLAB UK LTD LONDON tariffa singolo scatto Euro 3 più IVA, nessun costo al minuto
Assistenza clienti 199 44 44 31

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ROCKSTAR** SVILUPPATORE **ROCKSTAR NORTH** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

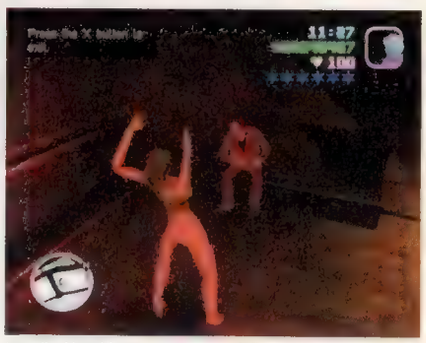
GTA Vice City

Datemi un martello. Che cosa ne vuoi fare? Lo voglio dare in testa al primo che mi capita sotto tiro...

di marcellocangialosi

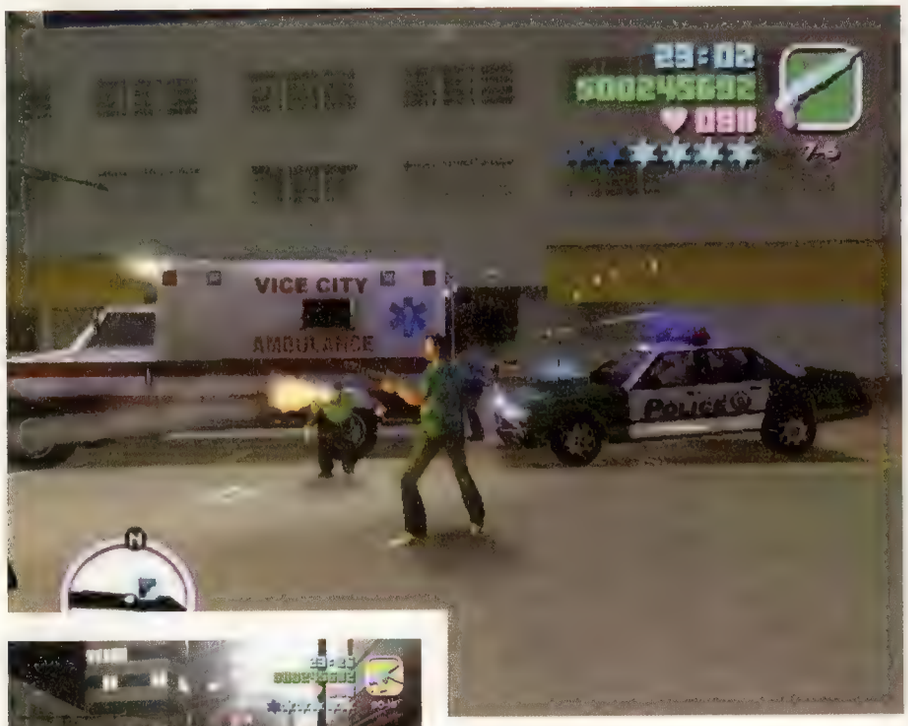
Vice City, anno 1986. Tommy Vercetti è arrivato in città. Dal basso verso l'alto. Scarpe da tennis, jeans, camicia hawaiana biancoazzurra e sguardo di chi ha visto cose che noi umani... Si è fatto 15 anni di galera, Tommy Vercetti, senza cedere alla tentazione di spifferare i segreti della famiglia Forelli, aspirando giudaico a una riduzione della pena. Ma ora Tommy Vercetti è qui, a Vice City, in questa Miami che non c'è, per concludere un affare. Una montagna di cocaina da una parte. E una montagna di soldi dall'altra. Missione: invertire le due parti. Livello di difficoltà: imprevedibile. La famiglia mandataria, i Forelli di Liberty City, attende la notizia del buon esito dello scambio. Ma qualcosa va storto, e Tommy Vercetti si ritrova senza un soldo e senza coca. In più, i Forelli cominciano a nutrire qualche sospetto su di lui e la mannaia si alza sulla sua testa, mentre investiga per recuperare il maltolto. E' in questi panni che il giocatore mette piede sul nuovo mondo creato da Rockstar North. Un mondo che subito travolge e trasporta sulle ali di una perfetta riproduzione delle atmosfere degli anni Ottanta. **GTA Vice City** è un viaggio nel recente passato, in un luogo al tempo stesso ignoto e familiare. La struttura a missioni, che prima procede in linea retta per poi diramarsi attraverso moltitudini di alternative operative, guida gentilmente alla scoperta dei luoghi e della popolazione che fanno di Vice City un meccanismo autonomo di carne e cemento, acqua e vento, piombo e sangue. Un organismo che vive a prescindere dall'interferenza dell'utente. Al mattino, lungo il litorale di Washington Beach, frotte di cittadini si dedicano ad attività come jogging o pattinaggio, vanno in giro in costume, a piedi nudi, magari a prendere un gelato per rinfrescarsi la bocca dopo ore trascorse stesi al sole. Altrove, nella downtown di Vice City, si respira un clima diverso. Piccole bande criminali lottano per il dominio del territorio movimentando le giornate con feroci sparatorie. Più in là, nel quartiere commerciale di Vice City, impiegati d'ufficio si mescolano a donne cariche di buste della spesa, ognuno perso nei suoi pensieri. Al calar della sera la popolazione cambia aspetto. Un esercito di prostitute batte i marciapiedi delle zone a luci rosse. Prestanti ragazzotti in divisa da rimorchio si dirigono verso pub o discoteche carichi di selvaggina. Unità di pattuglia della polizia locale fanno il giro dei quartieri pronte ad intervenire nel caso ce ne fosse bisogno. Una sera, erano circa le 22, ho visto tre puttane massacrare di botte un agente. Cose che capitano a Vice City, quando due IA differenti si intersecano nella condizione IF-THEN che scatena la reazione perversa. Quella stessa notte ho rubato una macchina sportiva, sono salito sul tetto di un autosilo e mi sono lanciato di sotto, travolgendo due vetture ed investendo un'anziana signora. Poi è arrivata l'ambulanza e ho preso a martellate gli infermieri. Cose che capitano quando l'IA del giocatore si interseca con la liberà concessa da **Vice City**. Una libertà enorme che è base d'appoggio per un sistema di gioco che fa del viaggio, dell'esplorazione, il suo primo comandamento. Oltre che a piedi, al volante di una vettura o in sella ad una moto, la deambulazione gode in **Vice City** di un respiro più ampio che abbraccia per la prima volta anche mare e cielo. Natanti di diversa prestanza e velivoli di diversa natura permettono di penetrare la nuova città eretta da RockStar North da ogni orifizio. L'elevato piacere di guida, prodotto da una fisica comportamentale credibile ed appagante, è motivo sufficiente per arrestare lo scorrere narrativo e dedicarsi ad infruttifere escursioni entro l'ampio perimetro cittadino. Perché è solo esplorando che si può apprezzare la ricchezza e la varietà del prodotto. E' solo esplorando che sono arrivato a quel furgone "Top Fun" che mi ha dato accesso ad una mini-gara fra mini-biplani baronerossici radiocomandati lungo un tragitto di anelli-checkpoint sopra al traffico cittadino, fra cartelloni pubblicitari, pali della luce e palmeti. E' solo grazie all'esplorazione che mi sono trovato a lanciare pizze in stile **Paperboy** dalla sella di uno scooter di una pizzeria locale. Ed è solo in virtù della mia innata curiosità che un giorno ho volto lo sguardo verso l'alto cartellone pubblicitario prospiciente lo stadio a sud est dell'isola scoprendo così che alle ore 20:00 di ogni giorno si aprivano le partecipazioni a tre tipologie di competizioni differenti, una gara tipo NASCAR, una tipo Destruction Derby e una di motocross acrobatico. E non vi descrivo il piacere di volare a bordo di un Apache trafugato dalla caserma militare vicino all'aeroporto, scatenando l'inferno in terra armeggiando con mitragliatore e lanciamissili.

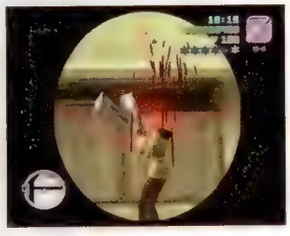
Come il suo predecessore, **GTA Vice City** è un enorme parco dei divertimenti, arricchito stavolta di nuove attrazioni/distrazioni. Il costrutto narrativo e la ragnatela di missioni che ne permettono lo sviluppo, sono giusto latori di uno scopo al variegato spettro di azioni eseguibili. Il piacere ludico, divagatorio e fine a se stesso, viene sottoposto a limitazioni ed osteggiato da obiettivi da soddisfare, acquistando così nuova forza. Allo stesso tempo la libertà decisionale non viene mai tradita, partecipando piuttosto all'elaborazione di strategie che possono modificare radicalmente lo sviluppo e quindi l'esito di alcune



I modi e i luoghi per passare un po' di tempo nella Vice City di RockStar sono decisamente variegati.

*Una delle caratteristiche più significative di **GTA Vice City** è la possibilità di acquistare determinate strutture o locali della città, a loro volta legati a missioni specifiche completate le quali si guadagna l'accesso ad una rendita periodica giornaliera variabile in base al tipo di locale prescelto. Il disco-club Malibu Club (in foto) rende 10.000$ al giorno. Mica male.*





L'accanimento delle forze dell'ordine può raggiunge livelli soffocanti con l'intervento di elicotteri, SWAT ed FBI. Sensibilmente migliorata l'intelligenza artificiale, sebbene nessun agente abbia ancora imparato a salire le scale.

Sono 4 le tipologie di moto disponibili. Scooter, chopper, moto da cross e da corsa. Ognuna di esse gode di comportamenti conformi alle caratteristiche delle controparti reali. Orientando lo stick analogico in avanti o indietro si comanda lo spostamento di Vercetti nella rispettiva direzione dando adito ad impennate o brusche frenate sulla ruota anteriore. Uno spasso.

missioni. Ma la libertà di **Vice City** ha anche i suoi contro. Le sequenze che introducono e descrivono le mansioni da svolgere, spesso offrono giusto un indizio sulle problematiche sollevate dalle medesime, tant'è che la prima escursione operativa si risolve puntualmente in un'analisi degli eventi a cui si dovrà far fronte, seguita da un secondo approccio più consapevole. Per capirci, può capitare che una missione apparentemente semplice manifesti complicazioni imprevedibili nel corso del suo svolgimento, complicazioni che magari richiedono l'impiego di una particolare arma o di un particolare mezzo di trasporto di cui non si dispone. O ancora. Certe missioni prevedono l'osservanza di un limite di tempo che impedisce di porre rimedio alle complicazioni di cui sopra andando a procurarsi ciò che serve. E' il caso, ad esempio, di una delle missioni da assolvere per ottenere i favori di un gruppo di bikers. Il giocatore entra nella loro locanda e riceve l'incarico di fare "quanto più casino possibile" per le vie di Vice City. Ok, si pensa, ora esco e prendo a spalmare pedoni sull'asfalto. Ma non è così. Ad inizio missione si scopre infatti di avere solo due minuti di tempo per riempire la "barra del caos" e l'unico modo per riuscirci è armarsi fino ai denti e far fuoco all'impazzata su qualsiasi cosa si muova. Se non si dispone della potenza di fuoco necessaria, la missione è pertanto persa in partenza. Al di là di una maggiore chiarezza in fase di "briefing", sarebbe stato auspicabile che l'inizio di ogni missione avesse messo immediatamente a disposizione gli strumenti per portarla a termine. Il che ci riporta a considerare uno dei difetti storici della serie: l'esigenza di dover ripartire dall'ospedale o dalla stazione di polizia presso cui si viene collocati a seguito di capitolazione o cattura da parte delle forze dell'ordine. In **GTA3**, era necessario rubare un mezzo di trasporto e ritornare al punto di inizio della missione. Un processo sinceramente noioso. In **GTA Vice City** si è tentato di porre rimedio al problema parcheggiando un taxi nelle immediate vicinanze del luogo di rigenerazione di Vercetti. Basta salire sul mezzo (indicato da un'invitante freccia viola e luminosa) per venire "teletrasportati" al punto di partenza dell'ultima missione intrapresa. Purtroppo questa soluzione risulta discutibilmente efficace, perché resta valida l'esigenza di andare a procurarsi ogni volta le armi di cui si è stati privati. Se, come auspicato in precedenza, ogni missione avesse reso disponibile gli strumenti necessari allo scopo, questo neo sarebbe stato sradicato alla radice. Malgrado tutto questo, le nuove missioni allestite da Rockstar North godono di una varietà e di una qualità ludica di fondo che stempera egregiamente ogni moto di frustrazione. Ad ogni tipologia di mezzo di trasporto corrisponde una serie di missioni inedite pensate proprio per sfruttarne le potenzialità, risultando in una diversificazione dell'offerta assolutamente superiore rispetto a quanto visto in **GTA3**.

"Dal sonoro dipende metà dell'illusione" diceva Steven Spielberg in una lontana intervista pubblicata non ricordo più dove. **GTA Vice City**, come **GTA3** prima di lui, sono due formidabili conferme di quanto sostiene il regista americano. Al di là del vociare cittadino che accompagna le passeggiate lungo i marciapiedi di Vice City, sono le decine di ore di musica, dibattiti e spot pubblicitari trasmesse dalle autoradio di ogni veicolo a risucchiare il giocatore nella più totale sospensione dell'incredulità. E più specificatamente nell'atmosfera dei mitici anni Ottanta. Ad un'infinità di brani musicali estrapolati dai repertori dei più significativi artisti di quel periodo (da Michael Jackson con i suoi *Billie Jean* e *Wanna Be Startin' Somethin'* a Lionel Richie con *Running With the Night*, passando per lo storico *Video Killed the Radio Star* dei Buggles e senza dimenticare il latinissimo *Mama Papa Tu* di Mongo Santamaria), si alternano spassosi dibattiti radiofonici su diverse tematiche (questione "videogiochi e bambini" inclusa), messaggi di propaganda anticomunista, passaggi pubblicitari dall'entusiasmante ironia (indimenticabile lo spot del "Degenatron", il fantastico videogioco che ti permette di – vado a memoria – *"combattere i minacciosi alieni verdi quadrati a bordo di una devastante astronave triangolare"* con l'accompagnamento di adolescenziali "ooooh" in background), interviste a sedicenti portatori della parola di Dio ed oscure rockstar, monologhi ad opera dei DJ di alcune stazioni radiofoniche (Fernando Martinez di Emotion 98.3 vince la mia preferenza nel momento in cui chiamando la pubblicità dichiara *"ho bisogno di una pausa. Provo troppa emozione."*) e tanto altro ancora, per ore ed ore ed ore (ed ore) di ascolto rapito. Meraviglioso.

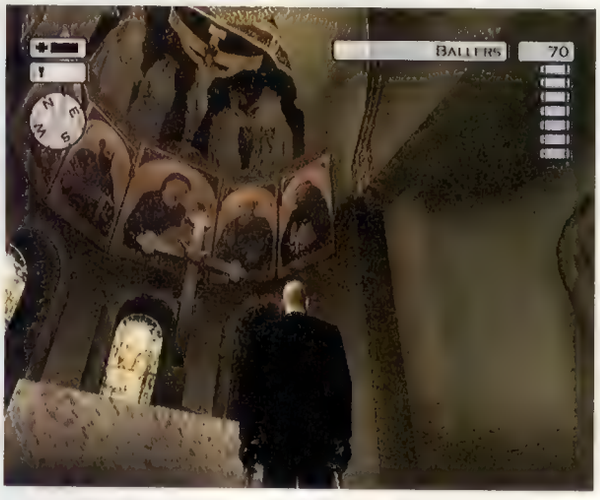
E ci sarebbero ancora un'infinità di cose da dire su quest'ultimo capolavoro di RockStar. Ma non esiste spazio che possa contenerne la descrizione dettagliata che merita. Pertanto chiudo così, traumaticamente, con un invito incondizionato all'acquisto e con il ricordo che tutto cominciò senza soldi e senza coca, con scarpe da tennis, jeans, camicia hawaiana biancoazzurra e sguardo di chi ha visto cose che noi umani...

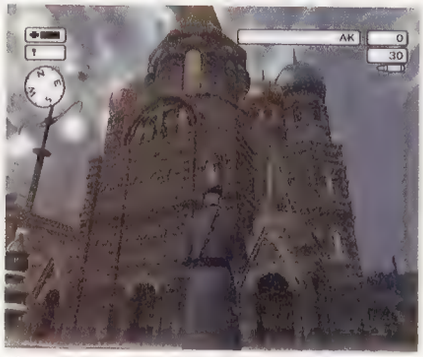
voto 9 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **IO-INTERACTIVE** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Hitman 2: Silent Assassin

Il videogioco è arte? **Hitman 2** rilancia: anche uccidere è arte. In Eidos devono aver capito che la demonizzazione da parte dei media è tutto chiasso produttivo, come testimoniano i sette milioni di copie di **GTA3** vendute nel mondo.





I brani che compongono la colonna sonora sono stati eseguiti dal Coro e dall'Orchestra Sinfonica di Budapest. Il tono lirico e profondo delle melodie aggiunge respiro all'atmosfera già tesa delle missioni più delicate.

Articolazioni che si snodano, gambe che si divaricano se una delle due rimane impigliata in un elemento ambientale: mentre 47 è intento ad occultare i cadaveri delle sue vittime l'impiego della cinematica inversa restituisce animazioni di grande realismo.

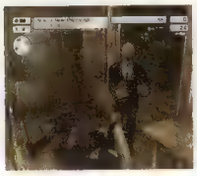
di cristianobonora

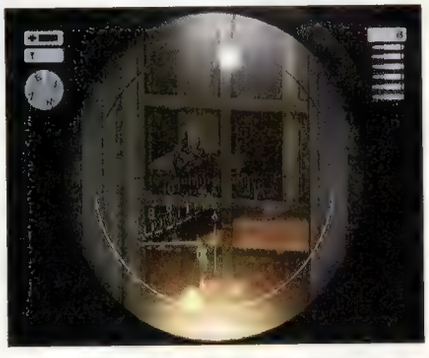
Dice tutto il sottotitolo. *Silent Assassin*. Due parole, un manifesto di game design. Modalità (infiltrazione clandestina) e finalità (omicidio) dell'azione ludica vengono precisate sulla cover del gioco suonando come una promessa. E **Hitman 2** non delude. Non delude perché rivisita il concept di stealth game, così inflazionato da tre anni a questa parte, riuscendo in un triplice obiettivo: rimanere un prodotto unico nel genere, non incappare nel plagio e riscattare le lacune del capostipite (pubblicato esclusivamente su PC). La singolarità delle meccaniche stealth offerte da **Hitman 2** è da ricercarsi non tanto nello slalom delle percezioni sensoriali del nemico, quanto nel manipolare ciò che egli vede, per indurlo a credere e vedere il falso. In **Hitman 2** il killer, il pericolo, è il giocatore. Mistificare questo pericolo agli occhi dell'intelligenza artificiale è la pasta di cui si cucinano le 20 missioni di gioco. Nome in codice 47 è un professionista del trasformismo prima che dell'omicidio. Il travestimento è l'anima di **Hitman 2**. Chiunque, previo assassinio o stordimento, può venire derubato dei propri abiti, e con questi dei suoi spazi (in un ospedale c'è posto solo per medici e pazienti…) e delle sue mansioni (le guardie nel sotterraneo hanno ordinato una pizza. Qualcuno dovrà recapitargliela…). È prendendo a prestito stralci di vita digitale delle sue prede che 47 si fa strada verso gli obiettivi ultimi delle sue incursioni e si ricava delle possibilità di fuga una volta commesso il misfatto. 47 è un giocoliere dell'immagine, e quasi ironizzando sulla sua ambigua natura di clone (come rivelato nel primo episodio) si prende gioco tanto dell'identità dei suoi avversari quanto della propria, come quando lo ritroviamo in una parrocchia del palermitano intento a convincersi di avere tagliato i ponti con il suo passato sanguinario per dedicarsi a una pacifica vita da giardiniere di provincia. Sarà sufficiente il rapimento del sacerdote che lo ospita perché il recidivo 47 si risolva a riabbracciare la propria carriera/identità di killer. La cosa fa sorridere considerando che proprio fino a un minuto prima l'assassino calvo era impegnato a confessare i propri peccati all'infausto padre Vittorio, mostrandosi consumato dai sensi di colpa. Meglio così. **Hitman 2** con un chierichetto per protagonista sarebbe stato molto meno divertente.

Due pistole gemelle, un filo di fibra da strangolamento e un coltellaccio da cucina costituiscono tutto l'arsenale conservato da 47 in una valigetta sepolta, nel lungimirante presentimento che un giorno avrebbe potuto riconsiderare la sua scelta di vita. Basta attendere un paio di missioni perché la letale "tavolozza dell'artista" si arricchisca di ogni genere di arma da fuoco e non, con un occhio di riguardo alla categoria "sniper", nutrita di ben sette varianti, compresa una balestra a lunga gittata con tanto di mirino telescopico.

Hitman 2 è sì arte dell'omicidio, ma paradossalmente anche inibizione della smania omicida. Perché la tentazione iniziale per il giocatore, cui collabora colpevolmente il livello di difficoltà Normal, è proprio quella di uccidere tutti indiscriminatamente, come in un qualsiasi FPS, o alla maniera spensierata con cui si seminano stragi per le strade di Liberty e Vice City. Qualsiasi uccisione al di là dell'obiettivo specifico di ogni missione, è piuttosto da intendersi come una sconfitta. Si uccide quando si è scoperti. Si uccide perché un camuffamento non ha sortito gli effetti desiderati. Il cavalleresco confronto diretto con l'avversario non è un valore contemplato nella filosofia di **Hitman 2**. Perché **Hitman 2** è pensiero laterale. È astuzia ed escamotage. È sfruttare tutte le risorse avversarie (mezzi, armi e macchinari) a proprio vantaggio. È la soddisfazione di terminare una missione dirigendosi verso l'uscita camminando elegantemente piuttosto che correndo. Perché nessuno ci insegue. Perché nessuno ha visto nulla. Perché nessuno sospetta nulla. Perché 47 è un professionista.

Ma solo se interpretato correttamente **Hitman 2** dipana agli occhi del giocatore tutto il suo potenziale ludico. Purtroppo però, entrare nell'ottica del Silent Assassin non è affare da poco, e sfortunatamente le prime fasi di gioco non aiutano in questo senso. Manca innanzitutto un tutorial realmente efficace. Quello proposto impartisce delle lezioni del tutto scontate sui comandi di base e consente tutt'al più di esercitare le proprie facoltà omicide su un inerme spaventapasseri. Ciò che manca è una prova su strada, la messa in pratica di una strategia di infiltrazione da condursi con il conforto di una voce guida. Ne consegue che nelle prime missioni il giocatore si sente come un dilettante nei panni stretti del professionista, che smascherato ogni tre per due dall'intelligenza artificiale si trova costretto ad aprire il fuoco su tutto e tutti, con buona pace del soprannome di Silent Assassin. Ed è qui che dovrebbe intervenire la mano severa del game designer a punire una perversa interpretazione del gameplay; al contrario, però, il livello di difficoltà Normal (selezionato istintivamente alla prima partita, essendo Expert e Professional le alternative) non fa altro che incoraggiare una feroce condotta willisiana, in virtù dell'esagerata resistenza di 47 ai proiettili, al punto da garantirgli la sopravvivenza in qualsiasi scontro a fuoco. Solo a fine missione, ad ecatombe ormai perpetrata, sopraggiunge una valutazione sulla base della professionalità con cui è stato svolto il lavoro. Il consiglio





Delle due visuali disponibili la prospettiva esterna si lascia preferire a quella interna per la superiore porzione di area di gioco che consente di tenere sotto controllo.

*Nel ritrarre i comportamenti dei malavitosi siciliani IO-Interactive non si è fatta scrupoli di includere il turpiloquio con cui i mafiosi reagiscono agli imprevisti. Il bello di **H2** risiede anche nel fatto di essere elegante nei modi e politicamente scorretto nei contenuti.*

di **Super Console** è pertanto quello di familiarizzare con il sistema di gioco completando due o tre missioni a livello Normal, per poi dedicarsi al più convincente livello Expert, lasciando magari l'opzione Professional per una seconda tornata al massimo della sfida (con resistenza fisica e salvataggi ridotti ai minimi termini). La rigiocabilità è infatti garantita dalle molteplici strategie adottabili per portare a termine ciascuna missione, a seconda della scelta del travestimento, delle armi da impiegare, del percorso da seguire e della posizione da cui tendere l'agguato al nemico. L'unico limite alla godibilità e credibilità di un tabellone di gioco così intrigante, è dato dalla necessità di ripetere spesso e per più volte le stesse sezioni fino a memorizzare le traiettorie delle ronde delle guardie, nonché la frequenza e puntualità con cui si verificano certi eventi (fuga o arrivo dell'obiettivo, pausa-sigaretta del postino, pausa-pipì del ragazzo che consegna le pizze, ecc.), fino a che, dopo vari reload della posizione salvata, il passaggio non viene risolto sulla base di una conoscenza che in teoria non bisognerebbe avere, perché relativa a un frangente di gioco "ancora da vedere".

Un'altra faccenda spinosa è quella inerente la mappa, richiamabile su schermo in qualsiasi momento, e che ai primi due livelli di difficoltà segnala in tempo reale l'esatta posizione di tutti i NPC: civili, nemici e obiettivi compresi. Uno strumento così efficace finisce per sostituirsi all'esplorazione cauta degli scenari, rendendo inutile sbirciare dal buco della serratura prima di aprire una porta, o sporgersi dagli angoli per scoprire che cosa essi nascondano. Solo al terribile livello Professional la mappa si limita ad indicare la posizione dell'obiettivo e quella dei punti dove recuperare armi e oggetti. Una soluzione intermedia sarebbe stata auspicabile: un radar dall'estensione limitata, alla **MGS**, per esempio, affiancato da una mappa nuda dell'area di gioco e da giustificarsi come un gadget in dotazione a 47. E soprattutto, essendo già un dispositivo del genere di grande aiuto per l'individuazione dei nemici, si sarebbe perlomeno potuto evitare di segnalare anche la direzione in cui questi rivolgono lo sguardo, cosa che avrebbe rivendicato importanza alle sbirciatine al di là di porte e angoli.

Se illusione ed elusione costituiscono le colonne portanti di un gameplay, è necessario che queste vengano a loro volta sorrette da un'IA all'altezza della situazione, pena lo sfaldarsi dell'intero impianto di gioco. **Hitman 2** non delude neppure sotto questo aspetto, mettendo sul banco un'IA versatile, complessa, penalizzata solo da una manciata di incongruenze. Le guardie perquisiscono i soggetti potenzialmente pericolosi, effettuano controlli identificativi, seguono con lo sguardo le figure poco familiari e si mobilitano se queste si allontanano correndo (cosa che però costringe il giocatore ad interminabili camminate a passo turistico); se scoprono un corpo spogliato danno l'allarme e si mettono in cerca di un figuro sospetto con indosso gli abiti del defunto; sono in grado di avvistare 47 anche se si trova ad un'altezza diversa dalla loro e se attaccati cercano riparo nelle insenature del fondale come insegna **Time Crisis**. I civili, da parte loro, in caso di pericolo fuggono verso un rifugio e se odono degli spari si accovacciano tappandosi le orecchie; alla vista di un'arma o di un comportamento sospetto corrono ad avvisare le guardie e, se avvicinati senza la dovuta cautela, si guardano alle spalle fino al limite della paranoia. Le *défaillance* più ricorrenti si verificano quando una guardia viene freddata dal proiettile di un'arma con silenziatore e la caduta del corpo non è sufficiente a mettere d'allarme un compagno di spalle, o quando gli spari al chiuso non vengono uditi al di là della stanza adiacente. Inoltre i NPC non salgono le scale a pioli e interrompono la caccia dell'intruso non appena questi esce dal loro campo visivo. Poco coerentemente, infine, in talune missioni far scattare un allarme elettronico decreta il game over immediato, al contrario dell'allarme lanciato delle guardie, che si traduce unicamente nell'intensificazione della sorveglianza.

Hitman 2 è travestimento, si diceva. Iniziate una nuova partita, ammirate il lusso texturale che riveste il Santuario di Gontranno: il legno verace degli interni, la roccia nuda delle mura, le corolle dei fiori, i soffitti affrescati della chiesa. Uno splendore tale da suscitare qualche dubbio in merito alla presunta antipatia di pelle tra PS2 e texture. Ebbene sì, è anche questo un trucco. Nessuna delle location in cui si svolgeranno le missioni a venire vanterà mai tale ricchezza grafica. Picchi di definizione verranno raggiunti in un castello nel profondo Giappone e negli interni di un lussuoso ospedale indiano, ma la nostalgia della Sicilia attanaglierà il giocatore per tutto il resto dell'avventura. Forte del selettore 50/60hz, il comparto grafico si mantiene comunque su degli standard estetici discreti, supportato da un frame rate che dà segnali di debolezza solo nelle ambientazioni più vaste o durante gli scontri a fuoco più caotici, per i quali, comunque, l'architettura ludica e tecnica di **Hitman 2** non è stata concepita.

voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **NEVERSOFT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN/2-8 ONLINE**

Tony Hawk's Pro Skater 4

Finiranno mai di stupirci gli sviluppatori di casa Neversoft? No, a quanto pare, ed è decisamente meglio così...

di erikpede

Lunga e impervia è la strada che conduce alla perfezione. E questo vale per tutti, nessuno escluso. O quasi. Per Neversoft, infatti, questa regola pare inapplicabile: partito alla grande sin dal primissimo **Tony Hawk's Pro Skater**, il brillante team in questione ha poi immancabilmente fatto centro con tutte le edizioni successive, perfezionando un sistema di controllo già inarrivabile con la seconda uscita e ampliando il respiro del gioco con la terza. Ed ora, con **Tony Hawk's Pro Skater 4**, i designer statunitensi al servizio di Activision hanno finalmente messo insieme tutti i pezzi del puzzle preparato con pazienza in questi ultimi quattro anni, realizzando un prodotto che può essere definito come la sintesi dell'esperienza accumulata da Neversoft dal giorno del debutto ad oggi. E scusate se è poco...

La prima novità che salta agli occhi iniziando a giocare a **Tony Hawk's Pro Skater 4** è la sparizione del limite di tempo: le arene, molto più grandi che in passato, possono ora essere percorse in tutta calma, mentre la vita scorre autonomamente al loro interno. I personaggi che popolano le locazioni, però, non sono lì semplicemente per "fare scena": alcuni di loro sono sovrastati da grosse frecce, il che vuol dire che andando a rivolgere loro la parola è possibile imbarcarsi in una delle sfide che compongono l'ossatura di ciascun livello. È solo a questo punto che il contatore del tempo inizia il conto alla rovescia, con una quota variabile di secondi a disposizione che dipende a sua volta dal tipo di prova intrapresa. Le sfide, che una volta portate a termine ne sbloccano ovviamente altre, vanno dai grandi classici della serie (raggiungere un determinato punteggio, comporre la parola SKATE recuperando le relative lettere in giro per il livello, reperire o distruggere una certa quantità di oggetti, gareggiare in competizioni a punti con tanto di medaglie e così via) ad alcune gradite novità, che includono la ripetizione delle combo suggerite dagli skater che frequentano le arene, bizzarre gare di velocità in cui ci si sdraia sulla tavola come se fosse uno slittino e prove di resistenza in cui ci si fa trascinare da automobili o altri oggetti in movimento (possibilità inserita per la prima volta in un titolo Neversoft, probabilmente sulla scia di quanto fatto da Z-Axis nell'eccellente **Aggressive Inline**). Una volta completata una sfida, quest'ultima risulta archiviata per tutti gli skater (un'altra gran bella novità che facilita il passaggio da un atleta all'altro senza obbligare il giocatore ad inutili ripetizioni) e fornisce all'utente punti-statistica da investire nel miglioramento delle caratteristiche del suo personaggio, denaro da utilizzare per l'acquisto degli immancabili extra (tavole, vestiti, livelli speciali, personaggi segreti, trucchi ed altro ancora) e punti valevoli per il progressivo sbloccaggio delle arene. Arene che, oltre ad essere cresciute in dimensioni, seguono un'impronta leggermente più realistica del solito, risultando sì ricchissime di linee da seguire, oggetti da sfruttare a proprio vantaggio per concatenare le acrobazie e sbalzi verticali considerevoli, ma apparendo al tempo stesso più sensate nella disposizione di costruzioni e suppellettili e, soprattutto, più orientate allo stile "street" che non al ricorso intensivo alle rampe. Più articolato, più vario, più avvincente e più grande, quindi, ma **Tony Hawk's Pro Skater 4** è anche parecchio più difficile dei suoi predecessori: le sfide da portare a termine sono addirittura 190 e, dopo aver raggiunto i primi 90 obiettivi (già di per sé piuttosto ostici), ci si ritrova di fronte ad una serie di

Gli editor che permettono di creare da zero personaggi e arene sono molto completi, ma ciò non impedisce loro di risultare assai semplici e pratici da utilizzare.

Oltre ad essere decisamente spettacolari, i trick eseguibili a terra in combinazione con i manual riempiono piuttosto rapidamente la barra colorata legata all'accesso alle figure speciali.

I minigiochi approntati da Neversoft non sono particolarmente divertenti, un po' a causa dei controlli un filo isterici e un po' per via delle animazioni davvero orribili. Qui, però, si va a cercare il proverbiale pelo nell'uovo…

prove ancora più dure e a quelle specifiche per ognuno dei 14 skater disponibili (Tony Hawk, Elissa Steamer, Chad Muska, Jamie Thomas, Rodney Mullen, Eric Koston, Steve Caballero, Andrew Reynolds, Rune Glifberg, Geoff Rowley, Bam Margera, Kareem Campbell, Bucky Lasek e Bob Burnquist), dei quali vengono riprodotti i momenti più importanti delle rispettive carriere.

Tutte positive, fortunatamente, pure le sorprese che vengono dal reparto controlli, da sempre il vero fiore all'occhiello della serie. I trick a disposizione, inutile dirlo, sono numerosissimi e sottostanno ancora alla suddivisione tra normali e speciali (davvero esagerati in questa quarta edizione del franchise), ma le novità non mancano comunque: è infatti possibile effettuare una transizione dalla parte frontale a quella posteriore di una rampa (manovra utilizzabile anche per il riallineamento dello skater in caso di uscita accidentale dalla rampa stessa, un po' come si può fare nel già citato **Aggressive Inline**), modificare i grab in modo estremamente intuitivo ed esibirsi in una gran quantità di figure a terra associate ai manual, disponibili in precedenza unicamente come trick speciali. Il tutto porta lo spettacolo e l'esaltazione alle stelle, tanto più che Neversoft ha pensato bene di affinare il modello fisico alla base del gioco e migliorare ulteriormente la risposta ai comandi, tradizionalmente fulminea e ormai giunta ad un livello assolutamente ineccepibile con questo **Tony Hawk's Pro Skater 4**.

Niente da ridire, infine, anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica. L'estensione dei livelli ha richiesto l'impiego di una massiccia quantità di poligoni, ma la fluidità e la distanza a cui è posto l'orizzonte visivo non ne hanno risentito affatto, garantendo all'utente una perfetta fruibilità del gioco anche nei momenti più concitati. Gli skater, da parte loro, hanno beneficiato di un accurato lavoro di rifinitura in fase di modellazione, dell'aggiunta di una cospicua quota di dettagli grandi e piccoli, della ripulitura delle texture impiegate e dell'ampliamento del parco animazioni, presenti in quantità industriali e costantemente valorizzate da un realismo e da una "solidità" senza pari. Ugualmente credibili sono gli effetti sonori, a cui vanno ad aggiungersi le numerose frasi campionate utilizzate per proporre le sfide e la nutritissima colonna sonora, composta da una trentina di pezzi su licenza "concessi", tra gli altri, da AC/DC, The Cult, De La Soul, Gang Starr, Goldfinger, Iron Maiden, Offspring, Public Enemy, Run DMC, Sex Pistols e System Of A Down.

Ora, qualcuno potrebbe anche obiettare che la formula alla base delle simulazioni di skateboard sta diventando stantia, e potremmo pure dargli parzialmente ragione. La verità, però, è che con **Tony Hawk's Pro Skater 4** i tipi di Neversoft sono stati in grado di prendere tutta una serie di elementi ormai visti e rivisti e di amalgamarli in modo tale da farne qualcosa di realmente nuovo, nonché di estremamente divertente. Nessuno nega che per rendere appetibile la prossima edizione del suo franchise più redditizio Activision dovrà proporre ai giocatori un prodotto effettivamente rivoluzionario e innovativo, ma per quest'anno va più che bene così, alla faccia di una concorrenza che, con l'eccezione di Acclaim e del suo **Aggressive Inline**, fa sempre più fatica a star dietro agli exploit a ripetizione di Neversoft…

voto 9 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **TREYARCH** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Kelly Slater's Pro Surfer

Dai produttori di **Tony Hawk's Pro Skater** l'ennesimo tentativo di conferire al surf una solida identità videoludica. Che sia l'onda buona?

di cristiano**bonora**

Nella complessiva eccellenza del comparto tecnico non fanno eccezione i modelli poligonali, le texture e le animazioni dei surfisti.

*Invece che fomentare l'adrenalina pompata dalla velocità di gioco, la colonna sonora di **KSPS** rimane coerente a quell'atmosfera da trance esotica suggerita dai FMV che introducono ogni spiaggia, accompagnando l'azione su schermo con discrezione, con rilassanti brani acustici a cura di artisti come Perry Farrell, Jeremy Kay e Ben Harper.*

Il surf simulato sta ancora attendendo di incarnarsi in un prodotto in grado di dimostrare che questo sport è riproducibile in un videogioco dal valore ricreativo pari a quello dei titoli ispirati ad altre discipline su tavola. Nel frattempo questo **Kelly Slater's Pro Surfer** ripropone la tradizionale interpretazione videoludica del surf, senza il coraggio o la presunzione di stravolgerne le dinamiche, puntando piuttosto ad offrire un feeling alternativo rispetto ai suoi predecessori nel genere, il recentissimo **TransWorld Surf** (recensito sul numero 96 di **SC**) su tutti. Il lunghissimo filmato iniziale introduce un'atmosfera molto pacata e new age che presenta il surf secondo un'ottica filosofico-naturalistica, più che di sport estremo, con la voce del pluricampione del mondo Kelly Slater a definire il suo sport come uno stile di vita. Coerentemente a questa prospettiva "colta" della disciplina, l'intero feeling di gioco si distanzia dal gusto giovane della maggior parte dei boarding-game sul mercato, immancabilmente spinti da una colonna sonora alternative rock/hip-hop e da una generale caratterizzazione cool. Nessuno dei surfisti di **KSPS** griderà mai *"I can see my house from here!"* mentre cavalca un'onda di tre-quattro metri, per intenderci. I Treyarch, prima ancora di concentrarsi sul gameplay puro, paiono essersi cimentati nel ricreare tutti quegli elementi che nella realtà costituiscono il patrimonio emozionale di questo sport. Il mare, innanzitutto. Non una densa superficie di opaca gomma azzurra come in **TS**, bensì una distesa luminosa e trasparente, generosa di un seppur minimalista fondale, che si increspa agile e realistica al passaggio dell'onda. Il concerto cromatico prodotto dall'illuminazione solare e dall'assottigliarsi dell'acqua in prossimità delle creste, fa di queste onde delle autentiche frange di tessuto marino, su cui ricamare orli di evoluzioni infilando la tavola sopra e sotto i riccioli d'acqua più credibili mai visti su PS2. Cielo animato, spiagge in bitmap e orizzonte blu infinito incorniciano l'area di gioco. Tecnica di tutto rispetto e atmosfera pacifica, in entrambi i significati di oceano e quiete, concorrono quindi a ricreare un'esperienza sensoriale evocativa di un surf tanto reale quanto bagnato, anche in virtù dei convincenti effetti sonori di spruzzi, scrosci e tonfi.

Purtroppo sotto la sua pur suggestiva superficie, **KSPS** è un gioco di surf senza troppa fantasia. Ogni spiaggia propone la consueta lista di obiettivi da portare a termine: racimolare un tot di punti, farsi trovare in posa al momento dei click dei fotografi (gli scatti migliori diventeranno poi le copertine di fittizie riviste a tema), concatenare sequenze di trick in ottemperanza alle istruzioni visualizzate su schermo, scoprire nuove acrobazie, spruzzare o investire persone o oggetti particolari, ottenere un piazzamento nelle competizioni contro altri surfisti. Il tutto rigorosamente entro il tempo limite. Tutto già fatto, tutto già visto. Ma forse mai così bene, e mai supportato da una velocità e da una fluidità così soddisfacenti. Sotto il profilo dei controlli, emerge un'intenzione esplicita degli sviluppatori di non frustrare il giocatore buttandolo a mollo al minimo errore spezzettando così il ritmo di gioco. Al contrario, esistono molti trick eseguibili a rischio zero, e anche nell'atterraggio dalle evoluzioni più complesse, il gioco tende a premiare con punteggi extra le manovre pulite e a punire gli atterraggi maldestri interrompendo la combo in atto, limitando i bagni al caso in cui la tavola riprenda contatto con l'onda in posizione trasversale. Particolare, ma fino a un certo punto, la soluzione adottata per le manovre nel *tube*: l'equilibrio sulla tavola va mantenuto esattamente come durante l'esecuzione dei manual in **Tony Hawk** e affini, mentre combinando la pressione del tasto ▲ alle direzioni dello stick analogico, il surfista si produrrà in rischiosissime figure avvolto dal cilindro d'acqua.

Alla scarsa originalità dell'impianto di gioco e alla limitatezza dello spazio surfabile (si tratta sempre di una benedetta onda, più o meno ripida, alta o veloce, ma sempre un'onda. Provate a immaginare **Tony Hawk** con un unico half pipe e capirete cosa intendo) si cerca di sopperire con il consueto transatlantico di extra: le sfide per due giocatori con split-screen verticale che conservano tutti e 50 i fps del gioco in singolo, qualche cheat curioso (da mal di mare la visuale in prima persona), FMV a iosa, personaggi segreti e un demo giocabile di **Tony Hawk's Pro Skater 4**.

Kelly Slater's Pro Surfer è probabilmente il miglior gioco di surf mai realizzato. Questo però non basta a fare di **KSPS** un gran gioco. I surfisti all'ascolto, comunque, in attesa della simulazione che segnerà una svolta nella storia del genere, si sentano raccomandati di farci un pensierino: il gioco perfetto, come l'onda perfetta, potrebbe lasciarsi attendere tutta una vita, mentre **KSPS** dovrebbe già essere sugli scaffali dei negozi mentre leggete queste righe.

voto **6 su 10**

Classico o di tendenza?

Un PC eccezionale, con Pentium 4, masterizzatore e lettore DVD, a un prezzo eccezionale, con un finanziamento da sogno! Tuo in 13 comode rate da 99,90 e, per di più a tasso zero! E se vuoi, personalizzalo come più ti piace, con le altre vantaggiosissime offerte che trovi in fondo alla pagina!

Quello che conta è ciò che è dentro.

PC Compy P4 2,4 GHz Master DVD 17" 47.80

• Processore P4 2,4 GHz • Memoria 256 MB DDR • Disco Fisso 60 GB 7200 rpm • Masterizzatore 48x12x48x • Lettore DVD 16x40x • Lettore Floppy • VGA chipset ATI Radeon 9000 64 MB DDR TV Out • Audio Integrato PCI 3D Stereo • Tast. Ita Multimediale • Mouse con scroller • Windows XP Home • Scheda Modem 56K • Monitor 17" (cod.07.96 o 11.00) incluso nel prezzo • I PC Compy utilizzano Windows XP originale. http://www.microsoft.com/piracy/hototell

NOVITÀ

POWERED BY DDR MEMORY

INTERNET GRATIS CON INTERFREE

TASSO ZERO
In sole 13 comode rate
da 99,90 €/mese

TAN 0% - TAEG 0%

Prezzo per pagamento in contanti:
€ 1.298,70 IVA COMPRESA

Lo preferisci con il monitor LCD?

Aggiungendo solo 230 e al prezzo del PC, potrete averlo con il **monitor LCD Acer AL 512** Multimediale anzichè con il monitor standard previsto nella dotazione di base. Il monitor LCD Acer è affidabilissimo, di ingombro ridotto, con casse audio incorporate e ideale per ogni applicazione multimediale.

49.64

Lo preferisci cordless?

Aggiungendo solo 6,9 e al mese alla rata del PC, avrai la **stampante Lexmark Z25** e il modernissimo kit **Logitech cordless desktop** (mouse e tastiera, entrambi a onde radio).

TASSO ZERO
TAN 0% TAEG 0%

Rata/mese addizionale:
€ 6,90 IVA COMPRESA

41.64

Finanziamento a tasso zero praticabile solo in abbinata con il finanziamento del PC. Prezzo per contanti 89,90 €.

Offerta limitata ai prodotti presenti sul punto vendita.

Offerta valida dal 18/11, limitata ai prodotti presenti sul punto vendita.

Per conoscere il reparto Compy più vicino:
Numero Verde 800-418141
Orario ufficio: Lunedì-Venerdì 9-13, 14-18
Internet **www.compy.it**

Gruppo CDC SPA

il computer per tutti
COMPY

Il posto più familiare dove scegliere il computer.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

FIFA Football 2003

Legge n° 21 del videogioco: La massa non esiste. Esistono solo fenomeni di massa (legge mutuata dalla sociologia).

di ivanfulco

E quando meno te l'aspetti, il mondo si cappotta. Come una vecchia Mini in parcheggio, bandiera U.K. sul tettino e rifiniture in finta plastica, il mondo si rivolta e si ritrova ruote all'aria. **Winning Eleven** conquista progressivamente terreno nelle classifiche di vendita, ma nel frattempo **FIFA**, come una nera ironia del destino, torna ad essere un buon gioco. Sì, anch'io ero come voi. Guardavo il bambino pacioccoso® untare il suo pad su un episodio di **FIFA**® e pensavo che non c'era fine al Male® del mondo. Poi estraevo clinteastwoodamente la mia copia di **Winning Eleven** e altero, arrogante, diabolico, deridevo la plebe. Ma oggi sono cambiato. Sono un uomo diverso. Perché ho giocato **FIFA 2003**. E in me c'è stato diletto…

1. Modalità di gioco: il New Deal

Dietro questa cover imbottita di calciatori famosi, dietro le formazioni complete e le licenze ufficiali, c'è sempre stato un gioco in grado di indurre una simbolica lacrima sulla guancia nell'appassionato. Non propriamente per la qualità ludica della serie (discutibile negli ultimi anni, ma apprezzabile agli esordi), quanto per la quantità di risorse investite in un titolo che, a conti fatti, non ha mai retto degnamente il paragone con l'esponente più puro del calcio digitale, **Winning Eleven**. Oggi, alla luce di un gioco migliore, più equilibrato, più razionale, tutte queste risorse assumono la forma del prezioso valore aggiunto, da elencare non più con rammarico, ma con motivo d'interesse. E questa nuova edizione di **FIFA** non si smentisce. A disposizione del giocatore, EA Sports ha messo quest'anno 4 modalità di gioco: dalla semplice amichevole al classico Torneo (varie coppe internazionali), dall'immancabile Stagione (campionato nazionale e coppe) all'utopica Club Championship (campionato globale tra le migliori squadre di club del pianeta). Una valanga di 16 campionati, oltre 350 squadre e più di 10.000 giocatori reali, da far affrontare nelle bolge dei principali stadi mondiali e da vestire con le perfette riproduzioni delle maglie ufficiali. Il giocatore di **WE** assiste basito. E quando vede nella vetrina delle divise alcune terze maglie delle squadre più famose, crolla esanime al suolo, conscio dei limiti del suo gioco preferito…

2. Sistema di controllo: comparti stagnanti

Ma intanto **FIFA 2003** arranca in altri comparti. Nonostante il miglioramento della sezione giocata (analizzato approfonditamente in seguito), il sistema di controllo adottato dal team di sviluppo continua infatti a vacillare sotto i colpi del buon senso. La razionale disposizione di passaggio, tiro, cross e filtrante (sui tasti frontali) e dello scatto (R1), si scontra anche stavolta con alcuni limiti storici della serie. L'assegnazione del colpo di testa a △, altrimenti adibito al filtrante, comporta un'azione innaturale sul joypad, visto l'utilizzo di ■ per i generici tiri al volo. La fase difensiva soffre nitidamente dell'arretratissimo sistema di cambio giocatore, costringendo ad utilizzare il fondamentale tasto ✕ per la stressante selezione del difensore. A questo si aggiunge la discutibile scelta di destinare il tackle scivolato a ● (tasto più accessibile) e il tackle semplice a ■ (tasto meno accessibile), retaggio di un'azione di gioco nella quale la conquista del pallone passava prevalentemente per azioni violente. Sullo stick destro, in onore al sistema di controllo Freestyle voluto da EA, si concentrano invece tutte le finte da far eseguire al portatore di palla, tra accelerazioni, finte e giochi di gambe. Su L1, al contrario, si adagia uno degli elementi più interessanti di questo episodio, introdotto negli anni scorsi ma sfruttato degnamente solo in questa edizione: lo scatto del giocatore senza palla…

3. Meccanica di gioco: verso la luce

La verità è che c'è nuovo equilibrio su questi campi. A prescindere dallo stagnante sistema di controllo, il gioco puro scatenabile dal detentore del pad raggiunge quest'anno livelli precedentemente insperati. L'inerzia dei giocatori riveste un ruolo fondamentale in questo senso. I nuovi calciatori di **FIFA** perdono per buona parte i ridicoli movimenti e le assurde accelerazioni degli anni scorsi, per guadagnare movimenti più verosimili e degnamente controllabili. Lo spostamento del peso è ricostruito con maggiore attenzione, in modo tale da poter essere realmente sfruttato o subito, prendendo in contropiede l'avversario o, al contrario, inducendo il giocatore a non tentare azioni pretenziose in prossimità del difensore avversario. E intanto il controllo di palla si avvicina lentamente agli standard di **Winning Eleven**. I giocatori soffrono mentre corrono appresso al maledetto pallone, cercando di contenerne i rimpalli con ogni parte del corpo o di aggiustarne le traiettorie allungando lo scarpino sulla

*Durante il gioco è possibile attivare in qualsiasi momento il replay. La regia virtuale permette di selezionare la velocità di riproduzione e l'inquadratura (solo tra quelle disponibili, senza possibilità di rotazione/zoom manuali). La durata complessiva del filmato supera i 15 secondi. Un elemento utile allo spettacolo, che la serie di **WE** dovrebbe considerare per le prossime edizioni.*

Il sistema adottato per i tiri piazzati si rivela abbastanza equilibrato. L'esecuzione di un calcio da fermo richiede di posizionare un mirino nel punto di destinazione, quindi di selezionare il punto d'impatto con il pallone (per l'effetto), infine di bloccare un rapido misuratore di precisione, così da minimizzare l'errore in battuta.

Le numerose possibilità di posizionamento della telecamera concedono, in alcuni casi, anche piccole licenze allo spettacolo. La visuale "dinamica", ad esempio, segue in campo medio il portatore di palla, ruotando di 180° a seconda che si stia attaccando o difendendo. Il risultato è una visuale non inutilizzabile in caso di multiplayer, ma valida e molto spettacolare in single player.

*All'inizio del gioco è offerta la possibilità di selezionare tra modalità simulazione e arcade. L'impianto di gioco ragionato della prima opzione (alla quale si riferisce fondamentalmente la descrizione all'interno della recensione), viene leggermente soffocato in modalità arcade. In quest'ultimo caso il gioco guadagna in fluidità ed in immediatezza, ripercorrendo maggiormente gli standard classici della serie **FIFA**.*

corretta zolla di terreno. Il passaggio automatico permette di spedire la palla sui piedi del compagno o, con opportuno input direzionale, di eseguire precisi (per quanto non profondi) passaggi filtranti. Il filtrante manuale (assegnato a △) libera invece il portatore di palla da ogni vincolo di direzione, permettendo di effettuare passaggi di qualsiasi profondità (in relazione al tempo di pressione), verso qualsiasi punto del campo. Un sistema semplice, ma che diventa particolarmente efficace con l'utilizzo del precedentemente citato "scatto del giocatore senza palla". Una pressione di L1 ed il compagno verso il quale siamo orientati scatta in avanti (mentre sul campo viene visualizzata la sua traiettoria di accelerazione), proponendosi per il lancio preciso che, attenzione numero 5, può tagliare di netto la difesa. E l'azione si apre a nuove possibilità. L'articolazione dell'intero sistema non permette di raggiungere livelli di profondità simili a **WE** (soprattutto per l'Intelligenza Artificiale evidentemente meno evoluta), eppure il campo di opzioni appare ora più largo, maggiormente esplorabile, in grado di dare ottimo materiale di gioco al dilettante, ma anche di essere sviscerato dal professionista. Eppure non è solo gloria per EA, ancora indietro per quanto riguarda la gestione di due elementi base del calcio simulato; tiro e cross. Il tiro (la cui potenza media è peraltro modificabile nel menu opzioni) non risulta ancora completamente controllabile, soffrendo talvolta di una leggera casualità, nonostante il rapido caricamento della potenza richieda di dosare con attenzione i candelotti di dinamite appoggiati sullo scarpino. Il controllo sul cross si dimostra invece molto scarso, al limite dell'irritante, con traiettorie sempre uguali e in genere poco verosimili. Una falla di rilievo in un impianto di gioco che, al contrario, aveva registrato un degno miglioramento della fisica del pallone, soffocando in parte (leggi: in parte) le parabole a banana ed i rimpalli al limite del pallamattismo…

4. Impianto tecnico: ai vertici del genere [e ritorno]

"Scendere in campo" è l'espressione migliore per definire visivamente la nuova edizione di **FIFA**. L'impianto grafico e sonoro sviluppato da EA Sports si dimostra infatti di assoluto rilievo nel panorama calcistico su console. Non sono solo le nuove animazioni o i modelli poligonali dei giocatori (in via di definitivo allontanamento dal retaggio scimmiesco delle altre edizioni), tantomeno gli enormi stadi ricreati con dovizia di particolari. È il complesso di input audio-video ad avvicinare l'esperienza di gioco alla pura diretta televisiva. I cori delle tifoserie inondano i giocatori al loro ingresso in campo, mentre la camera stacca per offrire primi piani e scorci suggestivi del terreno di gioco. I replay si avvicendano su schermo nei momenti topici del gioco, sottolineati dai boati del pubblico. L'attenzione al particolare si scorge nelle sovrimpressioni, nello zoom-in che accompagna il calcio d'inizio, nello zoom-out che incornicia il calcio d'angolo. L'avvolgimento ambientale raggiunge livelli altissimi, soprattutto per merito dello squisito commento di Bruno Longhi, quasi sempre perfetto, tempestivo, assolutamente vario e calzante. Il prode Giovanni Galli, da parte sua, s'impegna al massimo per supportare il collega, riuscendoci solo in parte, a causa di una non ispiratissima verve recitativa. In tutto questo la fluidità grafica, come negarlo, rappresenterebbe il vero Nirvana a cui ambire. Ma che **FIFA** non raggiunge. Una generale stabilità del motore grafico appaga per buona parte degli incontri il giocatore, per poi deprimerlo in altre occasioni, quando il gioco comincia a scattare, a tratti inspiegabilmente, attanagliato da occasionali non-ottimizzazioni del codice. Ma l'impianto, in linea generale, regge. E alla fine dei 90 minuti l'unica cosa che resta, oltre alla doccia, è un commento finale sull'incontro…

5. Bottom line: nuovi orizzonti…

FIFA Football 2003 non è più un buon gioco per appassionati della serie. Quest'anno **FIFA Football 2003** è solamente un buon gioco. Il genere calcistico arcade (con influenze simulative) scopre un nuovo prodotto valido, dopo anni di tristissimo purgatorio. Non c'è un'esplosione ludica nell'opera EA. Non può esserci un'approvazione incondizionata, soprattutto alla luce delle diverse falle evidenziate in sede di recensione. Eppure oggi si intravedono le basi per costruire qualcosa di migliore. Ironico dirlo, ma dopo decine di episodi, forse il prossimo anno potrebbe riservare un altro salto di qualità. O il ritorno in purgatorio. Perché quando meno te l'aspetti, è risaputo, il mondo si capotta…

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

NHL 2003

Puntuale come sempre, anche quest'anno Electronic Arts lancia una riedizione del suo **NHL** nella mischia delle simulazioni di hockey, incontrando a onor del vero una resistenza a dir poco fiacca e trascurabile...

di erikpede

Ormai da tempo immemore intenta a migliorare solo marginalmente le sue simulazioni sportive di anno in anno, Electronic Arts forse non si rende conto di aver tirato un po' troppo la corda. O magari se ne rende conto perfettamente, ma si disinteressa totalmente della faccenda, visto che i titoli targati EA Sports continuano a vendere sempre e comunque tonnellate di copie. Inutile dire, dopo questo piccolo sfogo iniziale, che **NHL 2003** non sfugge alla regola del "minimo aggiornamento possibile" seguita così rigorosamente da Electronic Arts. Ed è altrettanto inutile, almeno per chi conosce la serie hockeystica della softco californiana, affermare che nonostante questa discutibile politica, anche l'edizione 2003 del franchise in oggetto si è rivelata decisamente apprezzabile. Ai controlli incredibilmente pronti e al realismo dei movimenti eseguibili che caratterizzavano **NHL 2002**, infatti, gli sviluppatori hanno aggiunto un nuovissimo sistema che consente di gestire lo spostamento del puck direttamente con l'intervento sullo stick destro, un po' come è stato fatto per i palleggi in **NBA Live 2003**. Un'innovazione che, per quanto apparentemente secondaria, dà in realtà la facoltà di esibirsi in finte e "giochi di prestigio" degni dei veri giocatori NHL, arricchendo così una gamma di azioni che comprende anche accelerazioni, contrasti di ogni tipo, passaggi, tiri caricati o di prima intenzione, bloccaggi del disco eseguiti con il corpo e via dicendo. I movimenti accessibili tramite il ricorso allo stick destro, inoltre, contribuiscono a riempire una barra colorata che, una volta completata in ogni sua parte, permette di scatenare il proprio attaccante in possesso del puck in un Game Breaker – le luci si oscurano, l'audio lascia il posto al battito cardiaco, l'inquadratura cambia e il giocatore si lancia verso la porta avversaria a velocità supersonica, libero di sfidare a viso aperto l'estremo difensore (compito non esattamente facilitato dalla visuale scelta da EA Canada, vagamente schiacciata). Sono indubbiamente da lodare, poi, gli affinamenti apportati alla fisica che determina gli spostamenti del disco, agli algoritmi che controllano il movimento degli atleti e all'intelligenza artificiale, caratterizzata da portieri molto abili, giocatori che riempiono efficacemente gli spazi lasciati incustoditi dall'utente e difensori tutto sommato abbastanza coriacei, pur se colpevoli di occasionali sviste in fase di rientro e di ingenue uscite in fuorigioco durante le azioni di contropiede. Le opzioni, come da tradizione Electronic Arts, abbondano e prevedono regolazioni finissime per tutti gli aspetti della simulazione (a partire dalla velocità, dal livello di difficoltà e dalle visuali, la migliore delle quali resta quella "classica" adottata sin dai tempi dei primissimi **NHL Hockey** per MegaDrive), schermate per la creazione di nuovi atleti, un album in cui conservare le NHL Cards conquistate e diverse modalità di gioco, tra cui una semplice sezione Franchise costituita da 10 stagioni consecutive durante le quali impegnarsi a tutti i livelli nella gestione della propria squadra. Non è da meno, fortunatamente, la realizzazione tecnica: le animazioni sono presenti in gran quantità e risultano quasi sempre eccellenti (le transizioni, però, denotano qualche incertezza, mentre i combattimenti sono piagati da movimenti a dir poco indecenti), la modellazione degli atleti e delle arene è priva di difetti di rilievo, le texture sono sufficientemente dettagliate, l'illuminazione dinamica e le ombre accentuano l'impressione di assistere ad una partita di hockey trasmessa in TV e il frame rate, se si fa lo sforzo di non notare gli scatti associati alle situazioni più concitate e ad alcune scene di intermezzo, denota una fluidità ammirevole. Sul fronte dell'audio abbiamo effetti sonori solidi e puliti, un vasto assortimento di voci provenienti dalle panchine e dai giocatori schierati sul ghiaccio, l'immancabile "tifo dinamico", un commento a due voci puntuale e bizzarro (dei due cronisti, infatti, uno è un autentico buffone) e una selezione di musica su licenza quantomeno adeguata. **NHL 2003**, in definitiva, è un titolo veloce, estremamente divertente e al tempo stesso realistico, ma senza esagerare. Le stesse doti, in pratica, già ampiamente riconosciute l'anno scorso a **NHL 2002**, i possessori del quale sono quindi autorizzati a passare la mano. Per gli altri, invece, è caldamente raccomandato perlomeno un approfondito giro di prova, possibilmente in modalità multiplayer.

voto 8 su 10

*Le NHL Cards, concettualmente analoghe alle Madden Cards di **Madden NFL 2003**, vanno acquistate con i punti guadagnati tramite il superamento di determinate "prove" allestite dagli sviluppatori.*

NBA Live 2003

Abbandonata la chimera del realismo a tutti i costi, **NBA Live 2003** innesta la quinta, schiaccia il pulsante del protossido d'azoto e schizza a livelli velocistici degni del buon vecchio **NBA Jam**...

*Tutte le visuali disponibili in **NBA Live 2003** sono piuttosto comode e possono essere personalizzate a livello di zoom, in modo da soddisfare qualsiasi necessità.*

*Le sfide uno-contro-uno possono essere giocate su diversi campi, ciascuno dei quali rimanda in un certo qual modo alla filosofia dello streetball già vista in **NBA Street**.*

Un po' per merito della concorrenza (Sega in primis, con la sua serie **NBA 2K**), un po' per demeriti propri (le edizioni 2001 e 2002 di **NBA Live** erano orribilmente macchinose e appesantite), Electronic Arts ha perso da tempo il primato nel settore delle simulazioni di pallacanestro. Vistasi ampiamente superata sul territorio del realismo, quindi, la softco californiana ha deciso di esplorare nuovi lidi, conferendo a **NBA Live 2003** una connotazione marcatamente arcade, seppur infarcita di convincenti elementi simulativi. Il risultato, fortunatamente per Electronic Arts e per gli amanti dei vecchi **NBA Live** a 16bit, è un titolo dal ritmo estremamente elevato, caratterizzato dai movimenti della palla molto veloci, dalla predominanza del gioco offensivo, dalla semplicità e da un realismo appena accennato, ma comunque sufficiente per dare coerenza ad un prodotto che riprende con successo l'impostazione di base dei suoi antenati su Megadrive e Super NES. Le opzioni, inutile dirlo, non riservano sorprese e prevedono partite singole più o meno personalizzabili, una stagione completa, l'accesso diretto ai playoff, l'immancabile modalità Franchise (sapientemente snellita e semplificata al fine di non spaventare gli amanti dell'azione pura, a cui **NBA Live 2003** è chiaramente indirizzato), una sezione uno-contro-uno e una per la pratica. Sono i controlli, al contrario, a presentare un'innovazione a dir poco radicale, ovvero il sistema EA Sports Freestyle. Affiancato ad un set di comandi di base facili da memorizzare e abbastanza pronti nella risposta, questo rivoluzionario schema di controllo consente di gestire il movimento delle braccia del giocatore con lo stick destro, le cui combinazioni garantiscono l'accesso ad una vastissima serie di movimenti che includono diversi tipi di palleggio, finte, spinte, rotazioni, tentativi di furto della palla e via dicendo. Il sistema, che ovviamente dà il meglio di sé quando viene utilizzato in combinazione con i cestisti più abili, è utile soprattutto ai fini dello spettacolo, ma d'altra parte **NBA Live 2003** è un titolo apertamente votato all'esaltazione degli aspetti più "appariscenti" della pallacanestro, come dimostrano pure le elevate percentuali di realizzazione e la frequenza delle schiacciate. La precisione dei passaggi, la possibilità di chiamare "al volo" alcuni schemi preimpostati tramite la croce direzionale e la grande incidenza di stoppate e furti, dal canto loro, contribuiscono al dinamismo delle partite, mentre le eccessive differenze tra i cestisti "normali" e quelli più dotati e le occasionali sviste di un'intelligenza artificiale altrimenti adeguata costituiscono indubbiamente elementi su cui Electronic Arts dovrà lavorare prima dell'uscita della prossima edizione della serie. Osservazione che vale, sebbene in misura minore, anche per il motore poligonale alla base di **NBA Live 2003**, inappuntabile nel disegnare atleti modellati e rivestiti discretamente, nonché arricchiti da parecchi dettagli, ma spesso mortificati da volti sproporzionati, se non addirittura ridicoli. Permane inoltre lo sgradevole effetto di "pattinamento" che accompagna da sempre le animazioni della serie **NBA Live**, numerosissime e molto realistiche in questa edizione 2003, ma perfezionabili in quanto a fluidità e interconnessione dei movimenti. Per il resto, le cose vanno tutto sommato bene: le arene sono dettagliate quanto basta, il pubblico fa la sua figura, gli elementi animati a bordo campo aggiungono un tocco di colore che non guasta mai, l'illuminazione dinamica dona maggiore credibilità al tutto, il frame rate incespica unicamente durante le scene di intermezzo (cosa parecchio curiosa, in effetti...), il commento a due voci è quasi sempre efficace, il parco effetti sonori brilla per ricchezza (da citare in particolare il continuo parlottio dei giocatori, le grida degli allenatori e il tifo di un pubblico vivace e reattivo) e aderenza alla realtà e le tracce audio su licenza (Snoop Dogg, Busta Rhymes, Fabolous e altri) sono adatte allo spirito del gioco. Dopo due annate disastrose, in sintesi, Electronic Arts e il suo **NBA Live** sono tornati nei pressi dei livelli d'eccellenza che caratterizzavano questa serie qualche anno fa: ancora un passo o due nella direzione giusta, e la concorrenza non sarà più così lontana...

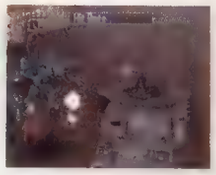
voto **7 su 10**

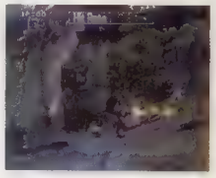
di erikpede

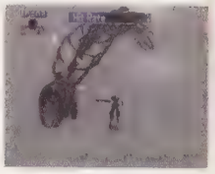
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Contra: Shattered Soldier

Sono tornato indietro e tutto era ancora come prima. Sono tornato indietro, ma ero io ad essere diverso da prima. Questo è **Contra: Shattered Soldier**. Welcome back to the first place...

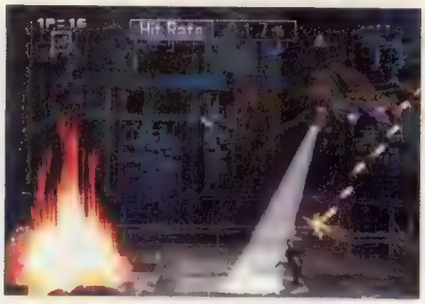






La doppia pressione del pulsante di fuoco (o del pulsante dedicato), permette di caricare un colpo più potente, differente per ogni arma. La mitragliatrice scarica un nucleo che rilascia proiettili a rotazione, il lanciafiamme esplode un singolo burst di fuoco a lungo raggio, mentre il lanciagranate si affida a classici missili a ricerca. La potenza dei colpi speciali non è molto superiore agli attacchi normali e, oltretutto, viene scarsamente sfruttata dal punto di vista strategico. Un limite evidente nella struttura di gioco allestita da Konami.

La modalità a 2 giocatori in contemporanea arricchisce naturalmente la godibilità dell'azione. Il fatto che un giocatore possa usufruire delle vite del compagno in caso di prematuro game over, induce infatti a coordinarsi al meglio in onore del Bene comune



Le musiche e gli effetti sonori potenziano la tradizione della serie, creando un clima esplosivo-militare spesso molto violento. La colonna sonora si fonda per buona parte su scelte all'insegna del rumorismo, della distorsione e della doppia cassa selvaggia.

di ivanfulco

Al principio delle cose c'è solo il First Place. Il videogioco classico, costruito su fondamenta di azione ragionata e adagiato su una sovrastruttura di puro impulso sensoriale. Quasi un paradigma, sul quale un decennio di videogioco moderno ha declinato ogni sua ambizione evolutiva. Oggi il nuovo episodio di Contra è un paradosso storico, sul quale collassano tutti i ricordi degli '80. La proiezione del primo luogo all'interno del terzo luogo. Fade-out in nero…

La nuova realtà è un disco digitale che sibila dove prima c'era una cartuccia con forte odore di plastica. C'è un codice sporco, al suo interno. Sporco perché parassitariamente avvinghiato al passato e cinicamente disteso su emozioni riciclate. Eppure autentiche. Al suo interno ci sono 7 livelli di gioco a scorrimento orizzo-verticale. Quindi un nuovo sistema di controllo fondato sulle potenzialità del DualShock2. Questo è quanto. Bill Rizer avanza sul campo di battaglia con 3 armi a sua disposizione ed un campionario di azioni di carattere fondamentalmente basico. Sui tasti frontali custodisce le funzioni di salto, fuoco e caricamento arma. Sui dorsali il cambio arma e le operazioni di lock. Un pulsante per bloccare la direzione di fuoco [continuando a muovere il personaggio]. Un pulsante per bloccare il personaggio [continuando a ruotare l'arma]. In sintesi: le fondamenta dei sistemi di controllo. Perfetto controllo…

Per chiunque abbia giocato l'antico **Contra Spirits**, pubblicato su Super Famicom nel lontano febbraio 1992, l'azione all'interno di questo codice sporco avrà poco di rivoluzionario. Per chi non l'abbia fatto, sopravvivendo lontano dall'universo del videogioco in tutti questi anni, questo gioco potrebbe invece rivelarsi un'esperienza ludica coinvolgente. Oppure altamente sorvolabile. Ma anche solo una limitata conoscenza del franchise è sufficiente a rilevare le sottili differenze con il passato. Dove **Contra Spirits** costruiva livelli su ondate di avversari minori, da ridurre al silenzio mentre si evitava il fuoco nemico, **Contra: Shattered Soldier** relega a formalità buona parte dello scontro con la plebe armata, concentrandosi maggiormente sull'avvicendamento ragionato dei boss. Dove **Contra Spirits** differenziava l'azione di gioco inserendo livelli con inquadratura dall'alto (onore al Mode 7), **Contra: Shattered Soldier** preferisce variare più rapidamente l'impostazione ludica, ricorrendo a qualsiasi cliché il genere gli permetta di riciclare. Semplici sezioni in avanzamento orizzontale. Scalate in agganciamento su parete verticale. Progressive discese all'interno di un condotto, sostenuti dalla forza frenante di un'elica. Incursioni su futuristiche hover-bike, con inquadratura prima laterale, poi frontale. E ancora: in arretramento a fuoco spianato di fronte ad un massiccio congegno meccanico. In sospensione su trave evitando scariche elettriche, sopra ad un massiccio congegno meccanico. In corsa tra fossi pieni di rifiuti biologici, dietro ad un massiccio congegno meccanico. Sempre lo stesso. E mentre si negozia con l'ennesimo boss, studiando il meccanismo che definisce il suo ennesimo attacco, l'unica cosa che ci si domanda è la via da seguire per un annientamento tecnicamente perfetto. E la risposta è una sola: questo è game design…

Quando, dopo 40 minuti di gioco, impegnati in un'azione selvaggia, in solitudine davanti al monitor, al giocatore viene l'impulso di urlare di aver capito, allora significa qualcosa. Quel qualcosa è l'unico motivo per cui **Contra: Shattered Soldier** ha ragione di esistere. Ogni boss disseminato su questi livelli non è solo potenza bruta, ma innanzitutto battaglia da vincere senza ricorrere alla pura forza, quanto al pensiero strategico. Un meccanismo fondato sulla possibilità di usare in qualsiasi momento una delle 3 armi a disposizione, tra le quali si nasconde sempre, fatalmente, la più adatta allo sporco lavoro da sbrigare nello scontro in corso. Quindi sulla necessità di compiere, per l'intero gioco, un vero e proprio processo di purificazione dello spirito. **Contra:Shattered Soldier** sono tre videogiochi. Il primo, da vivere quando si affrontano inizialmente i livelli, è quello che si basa sulle capacità di improvvisazione e di controllo. È la sfida contro Konami, contro gli attacchi imprevedibili ed inevitabili che solo il giocatore con capacità di percezione al limite dell'umano può scampare. Il secondo, da vivere nelle sessioni successive, è quello fondato sull'esaltazione delle proprie doti strategiche. È la sfida contro il gioco, quando ogni boss sottopone Bill Rizer ad uno specifico enigma tattico ed il giocatore, analizzando avversario, campo di battaglia e armi a disposizione, è chiamato a scoprire la migliore strategia. Il terzo, da vivere dopo aver acquisito lo status di esperto, è quello costruito intorno alle proprie doti di memorizzazione e concentrazione. È la sfida contro sé stessi, quando ogni pattern è perfettamente assimilato, ogni movimento mentalmente calibrato, e non resta che applicare. Senza sbagliare. Il giocatore alla ricerca della partita perfetta. E quindi alla

L'incremento della percentuale di distruzione (utile a sbloccare alcuni goodies) è un'importante chiave di lettura del gioco. Un esempio è questo "mini-boss" del primo livello. Per distruggerlo è sufficiente tempestare di colpi il nucleo per pochi secondi, saltando in scioltezza alcuni lentissimi missili scaricati dall'alto. Per ottenere tutti i punti percentuali, invece, è necessario demolire tutte le successive trasformazioni delle sue strutture laterali. Un'operazione che richiede molto più tempo e sottopone a notevoli rischi. Il punto debole di questo meccanismo è la scarsa appetibilità di molti goodies offerti dal gioco, fattore che non incoraggia questo tipo di approccio al gioco.

ricerca del divino. Questo è **Contra: Shattered Soldier**: un percorso di gioco che parte da Konami per arrivare a Dio. Delirante…

In un gioco nel quale morire è legge, la sofferenza del giocatore poco avvezzo a questo tipo di esperienza si eleva a potenza. A livello di difficoltà normale il legame con il divino, trinitariamente parlando, si conferma nuovamente: 3 crediti a partita e 3 vite a credito. Quindi la possibilità di continuare da inizio o da metà livello, elemento che però sfuma solo in parte la vigliaccheria di un gioco arduo, malvagio, votato all'annientamento del giocatore come fosse una missione divina. Appunto. La necessità di completare in qualsiasi ordine i primi 4 livelli (per poi accedere ai successivi 2 + final battle) tenta di sventare il pericolo di fossilizzazione, ma ci riesce solo relativamente. La verità è che **Contra: Shattered Soldier** ha numerosi limiti. Le brevi cut-scene, con funzione micro-narrativa all'interno dei livelli, si rivelano a conti fatti non abbastanza brevi (oltre che non skippabili), costituendo solo un immotivato arresto dell'azione di gioco. L'utilizzo delle armi si appoggia per buona parte sullo sfruttamento della mitragliatrice, richiedendo di certo precisi ricorsi al lanciafiamme e al lanciagranate, ma trascurando quasi totalmente i colpi speciali (comunque un motivo di disappunto, più che un difetto). La struttura di livelli e boss entusiasma, ma perde talvolta di mordente all'arrivo della terza fase, quando per il giocatore si prospetta solo l'esecuzione mnemonica dei pattern. È in questo frangente che si scopre un'azione scandita troppo lentamente, con il giocatore impegnato solo a compiere con anticipo movimenti misurati e a non rilasciare il pulsante d'attacco. Prendere posizione. Iniziare a tempestare di fuoco. Osservare la mossa successiva dell'avversario. Cambiare posizione. Continuare a tempestare di piombo. Ripetere fino alla vittoria. Il livello di attenzione, poco sollecitato, scende su valori standard. La potenza ludica si dissipa. Un meccanismo simile a quello occorrente durante le sezioni di scontro in avanzamento, quando procedere verso destra sparando alternativamente in più direzioni è sufficiente per limitare il rischio. Konami non approfondisce sul salto della pallottola all'ultimo istante, sulla discesa rapida da piattaforme per evitare il laser, sull'instillazione del pathos continuo. O meglio…

Il pathos continuo, in effetti, rientra nelle meccaniche di **Contra**. È proprio la necessità di conservare le poche vite a disposizione che lo alimenta, oltre che la sottile ricerca della più alta percentuale di distruzione (cfr. didascalia). Ma sono incentivi che si scontrano con i problemi del gioco. Non solo per il valore trascurabile di buona parte dei goodies, quanto per la volontà di ferro necessaria a ripetere ad oltranza sezioni minate dai limiti sopra descritti, nelle quali l'applicazione di strategie mnemoniche (non sempre ben supportata da altri elementi) può portare in alcuni casi all'alienazione. La realizzazione grafica, da questo punto di vista, non aiuta il giocatore. Texture oscillanti tra il Bene ed il Male rivestono un mondo virtuale per la maggior parte povero (fanno eccezione alcuni passaggi di gioco, di livello gradevolmente superiore), che preferisce l'angolo acuminato dello scarsipoligono alle rotondità dello sprite. Così per quanto riguarda le scelte cromatiche: spente, poco incisive, persino in grado di pregiudicare la nitida percezione di alcuni passaggi. Il concetto ultimo è uno solo. Provocatorio. Se i risultati dovevano essere questi, la grafica di **Contra Spirits** è migliore di quella di **Contra: Shattered Soldier**…

Ma c'è spazio per **Contra: Shattered Soldier** sul mercato del videogioco? La verità è che non sono io a dover rispondere a questa domanda. Quello che mi spetta, in questo momento, è solo l'entusiasmo ed il disappunto. L'entusiasmo per questa grande opera bidimensionale (perché tale rimane), prodotto di una softco che ha creduto nella possibilità di recuperare meccaniche immortali. Il disappunto per questa grande occasione mancata, per colpa di una software house che non ha voluto spingersi lontano, ribadendo i motivi della grandezza della serie, ma non impiantando in **Contra: Shattered Soldier** una sua anima autonoma. Il retrogamer consumato non vede nell'opera KCET un nuovo episodio. Tantomeno percepisce la presenza di un vero sequel. Questo è **Contra Spirits**. Riesumato, ripulito, patinato e potenziato. Un gioco poderoso, pur con i suoi limiti, da apprezzare e ricordare, ma privo di anima. Per questo la querelle tra voti numerici, tra un 7 critico ed un 8 entusiasta, si risolve in favore del primo. Sono tornato indietro e tutto era ancora come prima. Sono tornato indietro, ma ero io ad essere diverso da prima. Questo è **Contra: Shattered Soldier**. Welcome back to the first place…

voto **7 su 10**

Il voto a fine livello influisce sullo sblocco dei bonus (tra cui un Database e un opzione Theater) e l'apertura dei livelli in modalità Training. Il voto viene definito dalla percentuale di distruzione, dal numero di vite perse e dai crediti utilizzati

*I primi 4 livelli riprendono in più punti meccaniche già osservate in **Contra Spirits**, causando nel giocatore storico della serie ripetute sensazioni di deja-vu. L'omaggio induce inizialmente al sorriso, ma il gioco ripetuto (i primi 4 livelli sono tutti inizialmente selezionabili) appesantisce notevolmente alcune sezioni.*

Intervista a **Nobuya Nakazato** (Konami)

*Pochi publisher hanno un livello di competitività interna così alto come in Konami. Oltre alla rivalità "storica" con KCEJ e KCEO, in KCET lavorano praticamente fianco a fianco i team di serie di successo come **Silent Hill**, **Winning Eleven** e **Castlevania**. Ciò nonostante Nobuya Nakazato sembra non sentire in alcun modo la pressione e per realizzare **Contra: Shattered Soldier**, il producer giapponese si è preso tutto il tempo che riteneva necessario (due anni, per la cronaca). Giù il cappello.*

Nobuya Nakazato è esattamente come potreste immaginarvelo. Il contrasto fra il producer di **Contra: Shattered Soldier** e il resto degli impiegati di Konami TYO è evidente anche solo dando un'occhiata al modo di vestire dei vari sviluppatori: il look anonimo di Nakazato-san c'entra davvero poco coi pantaloni tigrati e la camicia luccicante di Akira Yamaoka (che si è occupato della parte sonora di **Contra** e che è ora al lavoro sulla colonna sonora di **Silent Hill 3**), tanto che i due sembrano quasi padre e figlio, messi uno di fianco all'altro. Ma se Nakazato appare come un intruso in mezzo alla torma di ventenni che popolano gli uffici di Tokyo, basta sentirlo parlare per capire come invece il produttore di uno dei titoli più interessanti di questo 2002 abbia le idee molto chiare. Nakazato va controcorrente, lo sa e gliene importa davvero poco. Non solo, sembra che a Konami questo vada benissimo, probabilmente perché la dirigenza della casa di Solid Snake è consapevole dell'esperienza di questo semi-sconosciuto sviluppatore. **Super Console** non poteva perdere l'occasione di incontrarlo, soprattutto dopo essere stata corrotta con un pacchetto di patatine… di **Contra**, appunto. Follie nipponiche.

Super Console: Da dove è nata l'idea di realizzare all'alba del 2003 un titolo come *Contra: Shattered Soldier*?
Nobuya Nakazato: E' venuta da me. In realtà la risposta è un po' più lunga. Dovete sapere che sono in Konami da un sacco di tempo, una quindicina di anni circa, e ho lavorato a molti progetti in passato, fra cui diversi episodi di **Castlevania** e **Contra**. In particolare, sono stato a capo dei team che hanno sviluppato le due versioni a 16bit di **Contra: Contra Spirits** su Super Famicom e **Contra: Hard Corps** su MegaDrive. Ero molto soddisfatto di quei titoli e, poiché c'era molta libertà all'interno di Konami in quegli anni, decisi di dedicarmi a qualcosa di completamente diverso come i giochi di strategia. Fu così che mi misi al lavoro su **Vandal Hearts**, di cui ho realizzato anche un seguito. Nel frattempo gli anni sono passati e il videogioco si è evoluto in maniera incredibile, con il passaggio in massa dalla grafica 2D a quella 3D. Ecco, finito **Vandal Hearts** II ho sentito il bisogno di tornare a sviluppare un action game. Ho sentito la necessità di realizzare un altro **Contra**. E di farlo proprio in 2D. Credo che questo sia il momento giusto per un titolo come **Contra: Shattered Soldier**.

SC: Cosa ne pensa degli episodi di *Contra* realizzati da Appaloosa?
NN: Er… *[pausa di qualche secondo]*. Francamente non mi fanno impazzire. Diciamo che graficamente non sono male, ma ho molti dubbi circa la giocabilità e il modo in cui hanno scelto di proporre gli elementi chiave dei giochi. Per fare un esempio, credo non sia affatto immediato per il giocatore capire quali parti di un nemico vadano colpite e quali no, un elemento di una certa importanza in un action game rapido come **Contra**. Il fatto di sviluppare un titolo con grafica tridimensionale mette lo sviluppatore di fronte a diverse problematiche di un certo rilievo. La scelta di sviluppare un gioco in 3D non dev'essere fine a se stessa, ma deve tener conto di come si vuole sviluppare la giocabilità. **Metal Gear Solid 2** è un ottimo esempio di un titolo che utilizza il 3D alla perfezione. Ma per quanto riguarda gli episodi di **Contra** su PlayStation… l'idea di utilizzare una grafica 3D non mi è sembrata vincente.

SC: Sapeva che avrebbero affidato la serie a un team esterno a KCET?
NN: Sapevo che Konami voleva proseguire con la serie di **Contra**, perché è un brand di successo, quindi mi aspettavo l'arrivo di diversi episodi su PlayStation. Come ho detto, la mia intenzione all'epoca era quella di sviluppare giochi di strategia, quindi è normale che Konami si sia appoggiata ad altri sviluppatori.

SC: Ha collaborato anche alla creazione del coin-op *Super Contra*, il primo titolo della serie?
NN: Sfortunatamente no. Il mio coinvolgimento ha avuto inizio con le versioni casalinghe di **Contra**. Gran parte del merito di **Super Contra** va a Kengo Nakamura. E' stato lui in pratica a dare il via alla serie. Non ricordo il nome dei programmatori, ma sono sicuro che diversi di loro hanno fatto strada in Konami.

SC: Quale tipo di budget è necessario per realizzare un titolo come *Contra* rispetto ai più classici blockbuster in 3D a cui ci ha ormai abituati Konami? E' vero che un gioco in 2D necessita di meno persone e meno tempo per essere portato a termine?
NN: In effetti il gruppo di persone che ha lavorato a **Contra: Shattered Soldier** è molto piccolo, specie se paragonato ai team di titoli come **Silent Hill 3** o **Metal Gear Solid 2** *[gli sviluppatori di **Contra: Shattered Soldier** e **Silent Hill 3** si dividono il medesimo open space e, a occhio, i primo gruppo è circa un terzo del secondo, ndr]*. Se posso esprimere la mia opinione in merito, preferisco decisamente così. Quando ho iniziato a fare questo lavoro, diversi anni fa, i team erano piccoli e molto compatti: ogni membro aveva diversi compiti e si poteva occupare contemporaneamente di cose molto differenti fra loro. Adesso, invece, per sviluppare ogni gioco è necessario un esercito di persone, ognuna con un compito ben definito e assai limitato. E' ovvio che l'apporto di queste persone al risultato finale sarà minimo, mentre invece con un gruppo piccolo ognu-

no potrà dire la sua e dare il proprio contributo in maniera massiccia. Per questo motivo ho scelto di lavorare con una cerchia ristretta di persone a **Contra: Shattered Soldier**.

SC: Di quante persone è composto il team esattamente?
NN: E' difficile quantificare perché il numero cambia costantemente durante il corso dello sviluppo. Nel periodo "più affollato", quando avevamo diversi programmatori alle prese con l'hardware di PlayStation2, siamo arrivati a 30 persone circa.

SC: Quante di queste persone hanno lavorato alle versioni a 16bit di *Contra*?
NN: Solo io, credo. Sono passati troppi anni. Konami ha diverse filiali e le persone si spostano frequentemente.

SC: Ora che il gioco è finito, qual è l'aspetto di *Contra: Shattered Soldier* che la lascia maggiormente soddisfatto?
NN: Secondo me siamo riusciti nella difficile transizione da grafica 2D a grafica 3D, mantenendo al tempo stesso un'impostazione bidimensionale. Nei vecchi **Contra** i cambi di visuale erano incredibilmente ridotti: in uno stage si passava dalla visuale laterale a quella dall'alto e lo spostamento d'inquadratura si fermava lì. Con **Shattered Soldier** abbiamo potuto approfittare della grafica 3D per "giocare" di più con le inquadrature, aggiungendo in ultima analisi una dose massiccia di dinamismo al titolo.

SC: Perché avete deciso di dotare il protagonista di tre sole armi?
NN: Perché volevamo puntare sulla semplicità. **Contra** è un incrocio fra uno sparatutto e un gioco d'azione, e basa molto del proprio appeal sull'immediatezza. Con power-up, bonus o armi supplementari avremmo snaturato eccessivamente il gioco. Al tempo stesso con tre armi il giocatore deve pensare un minimo e non limitarsi a sparare come un forsennato. Ma deve comunque pensare in fretta se vuole rimanere vivo.

> "Con un gruppo piccolo ognuno potrà dire la sua e dare il proprio contributo in maniera massiccia. Per questo motivo **ho scelto di lavorare con una cerchia ristretta di persone a Contra: Shattered Soldier**"

SC: Come mai avete scelto di affidare il character design a un artista come Ashley Wood?
NN: Dev'essere una cosa piuttosto inusuale, a quanto pare, perché mi fanno tutti questa domanda *[ride]*. Quando abbiamo sviluppato i primi Contra, i videogiochi erano un divertimento destinato a un pubblico molto giovane. Adesso invece gli utenti hanno età molto disparate e ci sono diversi adulti che giocano. Il lavoro di Wood ci ha permesso di aggiungere profondità al mondo di **Shattered Soldier**, di renderlo più umano. Fin dal principio abbiamo scelto di non utilizzare filmati chilometrici fra un livello e l'altro per raccontare la storia del gioco ed è ovvio che per "descrivere" il protagonista al giocatore, senza FMV, il character design aveva un'importanza fondamentale. Le opere passate di Wood erano perfette per essere "integrate" nel mondo di **Contra**, quindi abbiamo deciso di contattarlo. Fortunatamente Wood è anche un appassionato di videogiochi, quindi ha accettato di buon grado.

SC: *Contra: Shattered Soldier* è chiaramente un titolo indirizzato a un pubblico di hardcore gamer, una fascia di utenti non certo indicativa all'interno del panorama PlayStation2. Ritiene che il gioco possa comunque ottenere risultati di vendita soddisfacenti sia in Giappone che in occidente?
NN: Il mercato attuale ha bisogno di originalità. I negozi sono pieni di action game in 3D: **Contra: Shattered Soldier** è abbastanza unico e proprio per questo ritengo possa ritagliarsi un proprio spazio. E' vero che i casual gamer del giorno d'oggi non conoscono **Contra** e molto probabilmente non hanno nemmeno mai avuto a che fare con uno sparatutto bidimensionale o con un gioco dal livello di difficoltà elevato e con crediti limitati. Ma proprio per questo vorrei che provassero quest'esperienza, che sperimentassero qualcosa di diverso dai soliti titoli 3D.

SC: Crede che *Contra: Shattered Soldier* possa essere in un certo senso il titolo-chiave per la riscoperta di videogiochi classici dello scorso ventennio? Lasciando perdere per un secondo il fenomeno del retrogaming, in questi anni abbiamo visto remake e seguiti di tutti i tipi, ma quasi nessun gioco ha cercato di mantenere intatta l'essenza del prequel come fa *Shattered Soldier*...
NN: E' una risposta che non posso dare al momento. Bisogna vedere quanta voglia di rischiare hanno gli altri publisher. Dovreste chiedermelo fra qualche mese, quando sapremo com'è effettivamente andato **Contra: Shattered Soldier**. Anche noi non sappiamo in che direzione andranno i prossimi episodi della serie: potremmo spostarci sul 3D totale oppure continuare per la nostra strada. Dipende tutto dalla reazione del pubblico.

GAMES
DVD
MUSIC

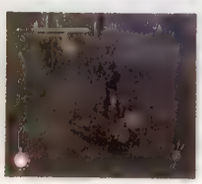
Console Generation
Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

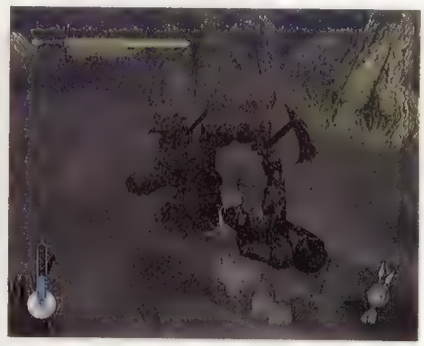
Warehouse Videogames
Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Il Signore Degli Anelli - Le Due Torri

Electronic Arts si lancia nell'impresa di racchiudere in un unico videogioco l'epica dei primi due film de *Il Signore Degli Anelli*. Il risultato è un action game combattuto tra lo spettacolo e la figuraccia, tra l'apoteosi e la disfatta.





Prolungando la pressione del pulsante ⊗ prima di scagliare una freccia si incrementano i danni che verranno inflitti in caso di bersaglio colpito. Lo sforzo profuso dal personaggio per mantenere l'arco teso è sottolineato da una puntuale vibrazione del controller

I contenuti extra inclusi nel DVD comprendono il "making of" del gioco, le interviste a Peter Jackson, Barrie Osborne (producer delle pellicole cinematografiche), Elijah Wood (Frodo), Ian McKellen (Gandalf), Viggo Mortensen (Aragorn), John Rhys-Davies (Gimli), Orlando Bloom (Legolas), 30 fotografie dai film e dai set dei primi due capitoli della trilogia e delle tavole di John Howe e Alan Lee ispirate a Il Signore degli Anelli.

di cristianobonora

Le Due Torri è animato da tante buone intenzioni, purtroppo confluite in una produzione riuscita a metà, nata dal tradizionale approccio selvaggio al tie-in, che si limita a tradurre in picchiaduro le fasi d'azione del film di riferimento, per affidare il lavoro di collagene narrativo tra uno stage e l'altro a pomposi FMV. In questo caso i filmati in questione non sono altro che autentici spezzoni tratti dai primi due film della trilogia, amalgamati ad artigianali sequenze in CG che sfigurano miseramente rispetto alle pellicole di Peter Jackson, ma che gli sviluppatori hanno ritenuto indispensabili per sfumare il passaggio dal film alla grafica di gioco.

Ed è un peccato, perchè **Le Due Torri** sa stupire e divertire, ma è minato da una realizzazione complessiva tempestata di buchi, a cominciare dalla qualità altalenante dell'offerta ludica e dalla durata complessiva dell'avventura, non superiore a quelle delle due pellicole (*La Compagnia dell'Anello* e *Le Due Torri*) di cui ripercorre a brandelli gli eventi. A questo si sommano una risposta ai comandi stentata ed evidenti problemi di bilanciamento della difficoltà, con stage che si ammazzano al primo colpo e livelli assai più ostici inanellati senza dar luogo a una sfida coerentemente progressiva. Inoltre il gioco sembra cucito su misura sul personaggio di Aragorn, risultando meno congeniale al nano Gimli (implacabile nel corpo a corpo ma sprovvisto di arco) e all'elfo Legolas (poco efficace nello stretto e con il solo vantaggio di una faretra più capiente rispetto ad Aragorn). Molto, poi, avrebbe giovato una modalità per due giocatori in contemporanea, tanto più se si considera che in battaglia il giocatore è quasi sempre affiancato dai propri compagni governati dalla CPU. Un peccato, ripeto, perchè **Le Due Torri** concede sprazzi di gioco vero. Nell'Ovestfalda, sulla sponda lontana di un lago, un manipolo di orchetti saluta il nostro arrivo con una pioggia di dardi infuocati, mentre Uruk-hai kamikaze imbottiti di esplosivo si avventano sulla compagnia e nuovi orchetti emergono a sorpresa dalle acque. All'assalto si ribatte deviando le frecce a colpi di spada, contrastando le sortite degli orchetti subacquei e ricorrendo all'arco per far saltare in aria gli Uruk-hai a distanza di sicurezza. Fumi ed esplosioni particellari illuminano a festa lo schermo, il panorama agreste si specchia narciso sulla superficie del lago e la battaglia corpo a corpo impazza selvaggia.

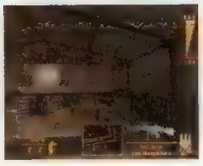
Fette di game design di ben altra caratura impastano la bocca senza trasmettere alcun sapore: la lotta notturna tra Aragorn e i Nazgûl a Colle Vento, dalla durata di pochi secondi, consiste in poco più che nel frenetico sventolio di una torcia; dispettose poi le missioni il cui fallimento è decretato dall'esaurirsi del tempo a disposizione prima del verificarsi di eventi funesti (l'uccisione di uno dei propri compagni, il crollo di un portone da difendere, ecc.), più che dalla morte del proprio alter-ego. In questi casi la pianificazione di una condotta di battaglia viene scoraggiata in favore di un'azione più scellerata e centometristica, sacrificando quanto di meglio **Le Due Torri** ha da offrire: la rissa ragionata. Infatti il gameplay si esprime al massimo quando il superamento di una fase richiede l'impiego mirato di tutte le proprie risorse: parata, attacchi veloci, fendenti sbriciola-scudi, frecce, contrattacchi letali e combinazioni devastanti. Quando la battaglia scade nel parapiglia ignorante, nella reiterazione sbadigliante dello stesso attacco, o nell'asfissiante corsa contro il tempo, **Le Due Torri** crollano.

Alti e bassi analoghi si registrano nel comparto tecnico: animazioni generalmente fluide e realistiche si irrigidiscono qua e là in alcune tecniche "manichine" degli eroi della compagnia (Legolas, principalmente). Texture che in molti casi hanno dell'eccezionale ridimensionano la loro resa sui volti dei personaggi, complici dei modelli poligonali di complessità non elevatissima. Emblematico dell'intera produzione l'ultimo livello di gioco: il fosso di Helm è preso d'assalto da un esercito di Uruk-hai e orchetti. Il colpo d'occhio è fenomenale. È in corso una battaglia sul video. Decine di creature si dimenano avvolte dalle tenebre sotto una pioggia battente. Gocce di pioggia kojimiana punteggiano la telecamera virtuale. La roccia delle mura si corazza di texture granitiche, indistruttibili. Il legno umido degli scudi degli orchetti odora di bump-mapping, il metallo delle spade batte un frastuono da fucina. La colonna sonora (la stessa del film) incalza poderosa. Un carnaio multirazziale si scanna lasciando incolume solo il frame rate. Ma mentre si martellano i tasti alla disperata, nel tentativo di ripescare con lo sguardo il proprio guerriero disperso nel macello più inimmaginabile, sotto i colpi dell'armata di Sauron non sono i cancelli del Trombatorrione ad andare in frantumi, ma un gameplay ormai tirato per i capelli, degenerato in un caos che fa da anticamera ad un finale che arriva troppo, troppo presto.

voto **6 su 10**

Al Vertice della Tensione

Un FPS strategico made in Red Storm finalmente abbordabile anche da chi non ama complicarsi la vita.



Le conversioni per PSone degli episodi della serie di **Rainbow Six** lasciarono con l'amaro in bocca chi sperava di poter godere di produzioni all'altezza degli originali su PC. I limiti tecnici del 32bit Sony da un lato e l'impossibilità di gestire efficacemente il complicato metodo di controllo via joypad dall'altro, hanno rappresentato un limite invalicabile per la buona riuscita degli FPS strategici basati sui romanzi di Tom Clancy. Problemi che sono stati risolti, in parte, con la versione PS2 di **Al Vertice della Tensione**.

Dei terroristi miliziani irrompono la sera di Capodanno in una stazione televisiva del West Virginia trasmettendo in diretta le proprie richieste. Per salvare i prigionieri e neutralizzare il gruppo sovversivo, l'FBI sguinzaglia l'Hostage Rescue Team, un corpo addestrato nella lotta al terrorismo e nel salvataggio di ostaggi. L'episodio però è solo la punta dell'iceberg di macchinazioni che vedono minacciata la sicurezza mondiale dal traffico di armi batteriologiche e nucleari. Cominciamo col segnalare il differente approccio rispetto ai capitoli della serie RS, certamente semplificato e improntato verso una maggiore immediatezza. Dite pure addio alle complicate fasi di pianificazione pre-partita. In **Al Vertice della Tensione** non solo non è accordata la facoltà di alterare le modalità operative suggerite dal computer, ma addirittura non v'è alcuna necessità per farlo, tanto che l'accesso diretto alla missione è consentito senza nemmeno degnare di uno sguardo il completissimo briefing informativo. E ancora, sebbene sia possibile decidere quali armi includere nel set fornito agli elementi della propria squadra, queste saranno uguali per ciascun membro senza che si possa assegnarle individualmente. Tutte le energie vengono perciò lasciate intatte per il gioco vero e proprio. Un ulteriore snellimento delle procedure pratiche è riconoscibile nella riduzione dei team da soprintendere a uno soltanto. Ai voleri dell'utente, infatti, viene affidata la direzione di un nucleo composto da tre persone, rispondente al nome di "Squadra Oro". Le altre formazioni sono inserite in un contesto che le pone sotto la guida esclusiva della CPU, che ne stabilisce le azioni secondo le necessità esclusive degli obiettivi della missione in corso. Possiamo interagire con loro, ma non decidere quali compiti assegnargli. La collaborazione è, dunque, fortemente limitata ed è sempre l'*equipe* sotto il comando del giocatore a dover sbrigare gli incarichi vitali.

Il controllo diretto viene esercitato solo su un singolo elemento per volta, alternabile a piacimento con la rapida pressione di un tasto e imitato dagli altri due quasi pedissequamente. Se ci abbassiamo, anche il resto della compagnia si abbassa; se scateniamo un conflitto a fuoco, chi è alle nostre spalle ci offre il suo appoggio. Il cuore delle undici missioni che compongono il gioco batte costantemente per la lotta contro commandos pronti a sacrificare vittime innocenti pur di raggiungere i loro scopi. L'eliminazione dei banditi è vincolata a delle priorità esecutive che spesso scaturiscono da necessità strategiche. Avventurarsi frettolosamente negli edifici presidiati facendo fuori chiunque impugni un'arma, significa nella migliore delle ipotesi mettere a repentaglio le vite dei prigionieri o rischiare di mandare all'aria tutto per l'attivazione dell'allarme. Interrompere le comunicazioni tra i terroristi, manomettere apparecchiature di varia entità, sottrarre documenti, piazzare cariche di esplosivo e simili, sono tutte attività legate alla disposizione degli eversivi negli ambienti. Per venirne a capo il giocatore dovrà confrontarsi con una discreta varietà di circostanze facendo uso appropriato delle armi in dotazione, le cui peculiarità si prestano a differenze d'impiego che vanno sfruttate a proprio vantaggio. Che si tratti di fucili a canne mozze, di precisione, di bombe a mano a frammentazione o di flashbang per stordire i nemici, c'è solo l'imbarazzo della scelta per immedesimarsi nei panni di un vero soldato scelto con anni di esperienza sulle spalle. Oltre che per assolvere alle finalità dettate dalle incombenze contingenti, l'approccio cauto è praticamente obbligato quando bastano poche pallottole per passare a miglior vita, una sola se questa si conficca nel capo. Indispensabile, allora, utilizzare un comodo salvataggio veloce che consente di memorizzare una posizione all'interno di un livello senza alcuna limitazione, così da non dover ricominciare ogni volta da principio in caso di morte.

Un'esperienza di gioco intensa e appagante, quindi, sorprendentemente appetibile tanto al veterano quanto a chi cerca un primo contatto con un FPS di questo tipo.

voto 6 su 10

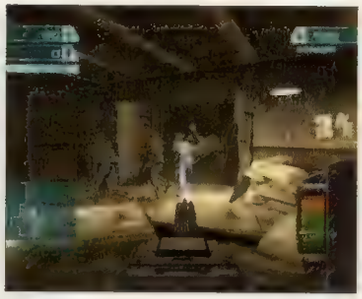
Una linea bianca sulla mappa indica il percorso da seguire

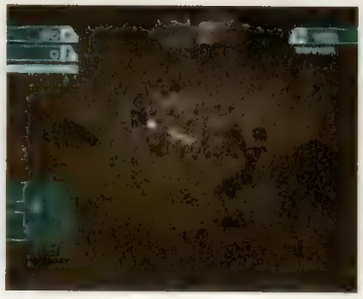
di giuseppe**de riso**

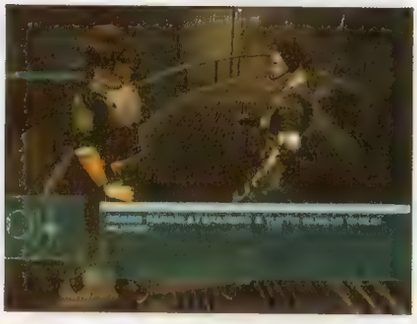
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **PARADIGM ENTERTAIMENT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

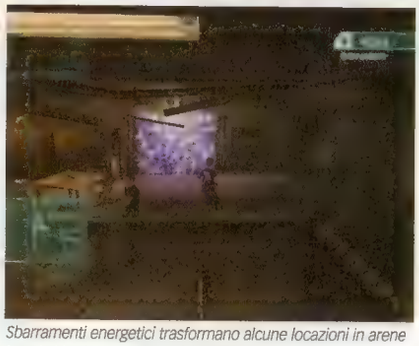
Terminator: Dawn Of Fate

Uno sparatutto che cerca disperatamente di essere qualcosa di più di quello che è... ma senza riuscirci.









Sbarramenti energetici trasformano alcune locazioni in arene in cui abbattere tutti i nemici presenti.

Il 29 agosto 1997, il supercomputer SkyNET prende coscienza della propria identità e, in uno slancio di altruismo verso i propri creatori, decide di sollevarli dalle sofferenze della condizione umana annientandone ogni esponente dal pianeta per sostituirne la sovranità con un'egemonia delle macchine. Nembi di terrore adombrano il futuro dell'uomo nell'oscurità, proteso in bilico verso l'estinzione e trattenuto solo dalla leadership di John Connor, la cui guida consente alle forze della resistenza di tenere testa all'offensiva degli automi. "I mali vanno estirpati alla radice", recita un vecchio detto che SkyNET ha tutta l'intenzione di assecondare, inviando nel passato un cyborg incaricato di uccidere Sarah, la madre di John, prima che questa possa concepirlo. Quello che SkyNET non aveva previsto è l'intervento di un membro della resistenza che, servendosi dello stesso prodigioso marchingegno per lo spostamento temporale, riesce a proteggere la donna dal pericolo che la minaccia. Era il 1984 quando con *The Terminator* James Cameron ci raccontava l'irrealizzabile storia d'amore del tenente Kyle Reese e Sarah Connor, tratteggiando eventi che procedevano in equilibrio precario sulla corda tesa del paradosso temporale e imprimendoli su una pellicola che avrebbe lasciato il segno nella storia della cinematografia di fantascienza. Quali siano state le circostanze vissute da Reese prima del suo salto nel passato sono sempre rimaste avvolte da un velo di mistero, squarciato oggi da Paradigm con **Terminator: Dawn Of Fate**, un titolo che cavalca l'onda dell'hype sollevata dal prossimo *Terminator 3*.

Nelle nostre mani vengono affidate le sorti di Alexander Stone, Catherine Luna e dello stesso Kyle, lungo 10 livelli imbottiti di endoscheletri e altra ferramenta robotica da smantellare senza troppi convenevoli. Le armi di distruzione comprendono il prevedibile repertorio di pistole, fucili futuristici, lanciarazzi e via discorrendo, ma un combattimento corpo a corpo si presta altrettanto efficacemente allo scopo. Il sistema di ripresa in terza persona ricorda vagamente quello di **Code Veronica**, ulteriormente perfezionato per un sfruttamento proficuo della completa tridimensionalità degli ambienti, ponendo al servizio del giocatore un sistema di lock-on da cui derivano rotazioni e allargamenti della telecamera finalizzati a una perfetta visibilità del bersaglio agganciato. Quando ciò non fosse sufficiente, è attivabile in qualsiasi frangente una visuale in prima persona (da fermo, come in **MGS2**), utile per centrare con precisione i nemici più lontani.

Terminator: Dawn Of Fate rivendica la propria genesi cinematografica amalgamando agli scontri a fuoco una trama intesa soprattutto come sorgente di eventi e situazioni più o meno drammatiche che impongono la corretta ed ineludibile esecuzione di micro-obiettivi a volte concatenati in sequenza per un maggior effetto sorpresa. Ma è solo nelle fasi iniziali che il titolo Paradigm riesce a catturare l'attenzione del giocatore, calamitata dalle promesse di azione intensa amplificata da una trama degna di tale nome. Lusinghe che vengono disattese dalla piattezza dello schema di gioco, ulteriormente svilito da una formidabile ripetitività che tramuta l'euforia iniziale in un fastidioso senso di deja vù e inerzia. **Terminator: Dawn Of Fate** è fondamentalmente uno sparacchino spensierato e senza pretese: ma quale umanità in balia del fato, quali situazioni da cardiopalma. Qui c'è da abbattere un bel po' di ferraglia e c'è da divertirsi nel farlo. Le procedure per ultimare i propri incarichi sono tremendamente simili tra loro e anche i combattimenti non tardano ad annoiare. Gli endoscheletri che verranno mobilitati in massa per ostacolarci non hanno nulla a che vedere con i micidiali cyborg scaturiti dalle visioni di Cameron: lenti e impacciati, questi rottami ispirano compassione mentre si trascinano come zombi supplichevoli di essere fatti fuori. Più che super processori dotati di IA sofisticata, nelle loro teste sembrano installate CPU prese da robot-giocattoli di qualche scorta di magazzino. Se il giocatore si trova nei loro paraggi, l'iniziativa è solo una: attaccare andandogli incontro, magari sparando qualche proiettile. Il livello di prevedibilità è tale da indurre chi gioca a prenderli a sganassoni, pratica certamente più conveniente di un inutile spargimento di munizioni che è preferibile conservare per sbrigare le situazioni più affollate. Qui è l'uomo che picchia l'automa.

In breve, **Terminator: Dawn Of Fate** è un gioco farisaico; sembra vergognarsi della propria essenza disimpegnata, nascondendosi dietro una illusoria patina di autorevolezza. Il risultato è costituito da una promiscuità di elementi che conduce a un prodotto ibrido, senza riuscire a farsi apprezzare per nessuna delle sue qualità.

voto 5 su 10

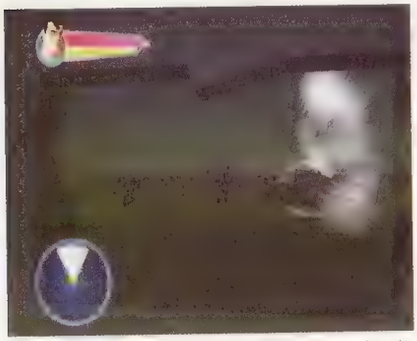
di giuseppede riso

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **SHEFFIELD HOUSE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Superman: Shadow of Apokolips

Una progettazione dei livelli a dir poco carente rovina quello che potenzialmente poteva essere uno tra i migliori giochi d'azione dedicati ai supereroi americani.

L'uso dei poteri di Superman consuma una barra di energia dalla rigenerazione molto rapida.



La vista a raggi x rende trasparenti solo piccoli oggetti quali casse o barili a meno che la trama di gioco non richieda di individuare persone nascoste in determinate locazioni.

Sia dal punto di vista cinematografico che da quello videoludico, stiamo assistendo da alcuni anni alla rinascita del genere supereroistico americano. X-Men, Spiderman, Dare Devil, Batman: è sempre maggiore il numero di eroi in calzamaglia portati alla ribalta da produzioni hollywoodiane o da giochi dal budget consistente. L'ultimo in ordine di tempo è un action game ispirato al più recente dei cartoni animati dedicati al celebre personaggio della DC Comics, Superman, trasposto da Sheffield House con un considerevole rispetto per l'opera originale.

Il protagonista di **Superman: Shadow of Apokolips** rispecchia con assoluta fedeltà la sua controparte cartacea, nata nel '38 dal genio di Jerry Siegel e Joe Shuster. Agendo con relativa semplicità su stick analogici e tasti dorsali si può lanciare l'uomo d'acciaio in qualsiasi direzione, eseguire scarti laterali oppure rimanere in volo sospeso. In ogni momento Superman può scendere a terra e muoversi sulla superficie interagendo con gli elementi presenti sopra di essa. La gestione del personaggio nei vasti ambienti tridimensionali è facilitata da un sistema di puntamento automatico che permette di agganciare l'inquadratura su oggetti e persone. Ogni potere di Superman è perfettamente replicato, offrendo al giocatore un'ampia gamma di azioni di gioco. Superman può sollevare oggetti enormi, spegnere incendi con il suo soffio, incenerire nemici con la vista termica, creare onde d'urto accelerando a velocità elevate e persino strappare tubi dalle pareti ed usarli come mazze. L'iniziale esaltazione derivante dalle capacità sovraumane del protagonista lascia però rapidamente spazio alla noia, a causa di una progettazione dei livelli di gioco alquanto lacunosa.

Sventare i malefici piani di conquista dei cattivoni di turno (Darkseid e Lex Luthor) si traduce infatti in una continua scazzottata sempre contro i soliti soldati robot ed i loro veicoli corazzati. Una routine che l'inserimento saltuario di persone da proteggere o situazioni di gioco alternative non riesce a rinnovare efficacemente. Anche perché per queste ultime, esclusa qualche rara eccezione, sono ricorsi a soluzioni discutibili quali sequenze in cui bisogna limitarsi a smanettare sui pulsanti del pad oppure fasi stealth dalla struttura elementare. Le carenze del game design si estendono anche alla difficoltà di gioco che risulta alquanto contenuta. Solo i ristretti limiti di tempo che caratterizzano alcuni stage rappresentano un ostacolo consistente. La restante parte dei compiti che Superman è chiamato ad espletare risultano di facile esecuzione, tant'è che si possono completare i quattordici livelli di gioco in meno di dieci ore. Una volta terminato, **Superman: Shadow of Apokolips** offre solo un Time Attack Mode ed una galleria in cui è possibile accedere direttamente agli oltre quaranta minuti di sequenze d'intermezzo animate (interamente doppiate in italiano).

La realizzazione tecnica di **Superman: Shadow of Apokolips** è stata interamente consacrata alla riproduzione delle medesime atmosfere del cartoon. Il particolare stile grafico deco stilizzato del cartone animato è stato perfettamente replicato attraverso l'uso del cel shading. Scelta che se da un lato sarà apprezzata dagli appassionati dell'uomo d'acciaio, dall'altra ha portato ad un notevole appiattimento del livello di dettaglio. A parte questo, l'unico problema estetico riguarda un'occasionalmente fallace rilevazione della collisione dei poligoni che rende l'interazione con gli oggetti un po' difficoltosa.

Nel complesso **Superman: Shadow of Apokolips** costituisce un gioco riuscito solo a metà, che non manca di regalare qualche emozione (specie per un fan di Superman) ma generalmente poco impegnativo e soprattutto troppo breve. Un titolo più adatto a passare qualche ora spensierata durante un uggioso weekend che a finire nella propria collezione di videogame.

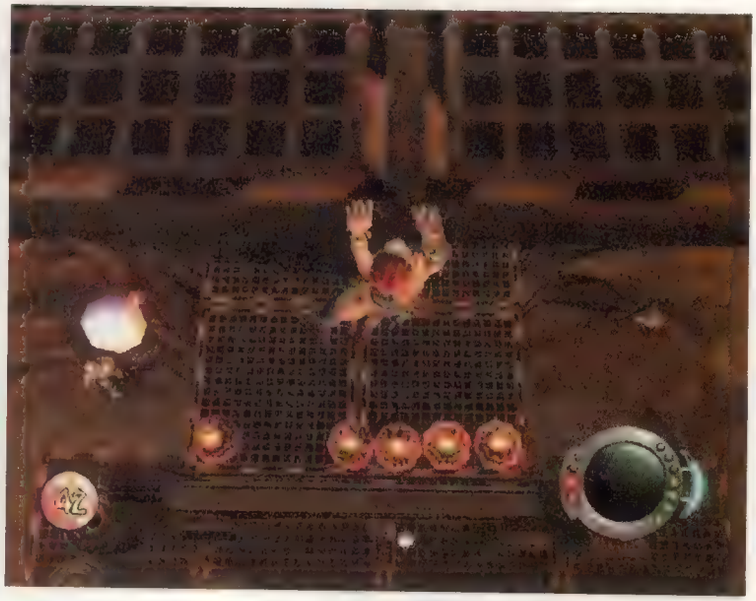
voto 5 su 10

di diegocortese

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **TRAVELLER'S TALES** GENERE **PLATFORM/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Haven: Call of the King

L'ultimo titolo Traveller's Tales è un'ulteriore conferma dell'assunto che la quantità non può sostituirsi alla qualità.



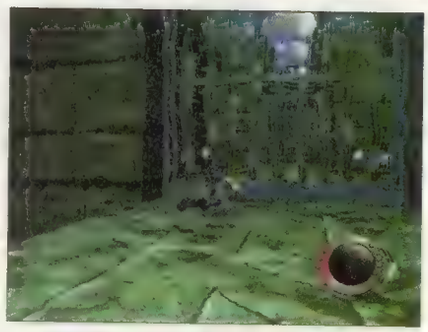
di giuseppede riso

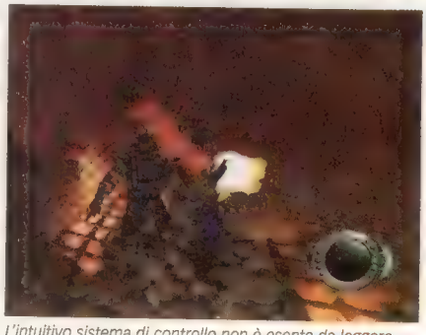
Sin dal 1991, anno del suo esordio, Traveller's Tales è un'etichetta che ha sempre dimostrato una predilezione per i giochi a base di piattaforme. **Puggsy**, **Mickey Mania**, i due capitoli di **Toy Story**, **Rascal**, **A Bug's Life** e il quarto episodio della serie di **Crash** ereditato da Naughty Dog, sono solo alcuni dei titoli che recano la loro firma. Escursioni sulle piste di **Sonic R**, **Muppet Race Mania** e **Toy Story Racer** vanno ad integrarsi all'interno di un curriculum che sancisce la piena appartenenza del gruppo britannico al rango di veterani del platform game. Produzioni avvicendatesi in anni trascorsi all'ombra di rassicuranti brand cinematografici e non, quietamente, in silenzio, scevre delle promesse di facili scalpori che tuonavano dai titoli più blasonati dei giganti dell'intrattenimento elettronico. Fatiche che però hanno caldeggiato la convinzione di aver maturato il know-how necessario per sfidare i summenzionati titani con la creazione di un proprio kolossal, una realizzazione completamente originale con cui guadagnarsi sul campo le luci della ribalta. E' con queste premesse che nasce **Haven: Call of the King**, platform curato e accudito durante la gestazione come strumento volto al raggiungimento della definitiva consacrazione dal grande pubblico, attraverso una triplice pubblicazione sui principali sistemi da gioco in lotta per la propria fetta di market share.

Nell'avventura risuonano con chiarezza le note del folklore fiabesco europeo, in un mondo immaginario ricco di vegetazione, di personalità eccentriche, di costruzioni assurde e panorami fantastici. I movimenti di Haven, uno schiavo in cerca di risposte sulle visioni oniriche avute di recente, sono quelli che ci si aspetta da un platform di nuova generazione: il nostro eroe salta, attacca con lo yo-yo, nuota, avanza sulle sporgenze delle piattaforme tenendosi appeso con le mani e altro ancora in una scenografia completamente tridimensionale. Ogni livello presenta uno scopo posto al vertice di una gerarchia dove numerose sub-quest poggiano l'una sull'altra. L'esplorazione è inerente alla raccolta degli item necessari per sciogliere uno alla volta i nodi di un intricato garbuglio di semplici enigmi e minigiochi. Per essere ricevuti dal vecchio saggio, ad esempio, ci viene richiesto di recuperare le quattro pietre dell'eroe celate nei meandri di altrettante diramazioni che rappresentano veri e propri livelli minori, ciascuno con le proprie insidie da cui guardarsi e i suoi cavilli da risolvere.

Che si voglia considerarle come ingredienti portanti o meri pretesti della compagine ludica, è dalla mescolanza di queste mansioni che prende corpo l'ossatura che la sorregge. Queste offrono il destro per coinvolgere l'utente in una serie di peripezie ed eventi depredati dal patrimonio della migliore tradizione piattaformica più o meno recente. La quantità di citazioni e richiami a un numero esorbitante di glorie vecchie e nuove convoglia la sensazione di trovarsi di fronte a un saggio sull'evoluzione dei giochi di piattaforme, una raccolta sistematica di modelli e situazioni esemplari, uno zibaldone straordinariamente denso di contenuti. Lo storico del videogioco viene risucchiato in un vortice di ricordi che trasporta la mente avanti e indietro nel tempo, sfiorando persino il titolo di battesimo dei Traveller's, **Leander**. Ogni sezione di **Haven** testimonia la ferma volontà degli sviluppatori di offrire un'esperienza il più possibile completa, variegata e fitta di stimoli. Per tacere dei sottogiochi: a bordo di una nave dovremo scacciare i pirati volti al nostro inseguimento a colpi di mitragliatrice, gladiatori nell'arena potremo emulare Russel Crowe contro nemici assortiti oppure partecipare a gare di velocità sull'acqua o sull'asfalto. Negli stage avanzati l'intensità dell'azione si dirada leggermente in favore dell'elemento investigativo. Il tasso di enigmaticità sale in virtù dell'enorme superficie praticabile, la cui dispersività disorienta un giocatore che necessita di concedersi diverso tempo per ispezionare ogni anfratto della zona in cui si trova prima di pianificare il da farsi.

I connotati di "adventure" fatti indossare al titolo come per nobilitarlo in qualche modo rispetto a un platform tradizionale, lo pongono in competizione diretta con il recente **Ratchet & Clank** di Insomniac, ma laddove in **Haven** la creazione di una "struttura" è il punto d'arrivo, in **R&C** è il punto di partenza. In quest'ultimo, ogni livello o parte di esso è un tratto particolare nel fluire d'un fiume nel quale corrono confuse varie correnti,





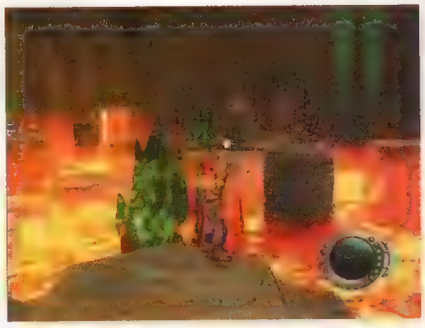
L'intuitivo sistema di controllo non è esente da leggere imprecisioni che minano le scaramucce con i nemici.

perdendosi l'una nell'altra, mescolandosi sino a formare una realtà diversa, ma sempre mobile, in divenire. Nel primo tutto questo non avviene: ogni sub-quest assume l'aspetto di un blocco compatto, una zona accuratamente ripartita tenuta insieme alle altre solo dal contesto particolare. E' una finta armonia quella di **Haven**, una disposizione coerente di attività che si susseguono sempre secondo una fredda mentalità cronologica, ciascuna comodamente sistemata e allestita entro i suoi inviolabili limiti di spazio e di tempo, e a cui il giocatore deve adeguarsi con diligenza meccanica. L'elaborazione c'è e si lascia apprezzare, quello che manca è la maturità, l'ampiezza di respiro del pargolo Insomniac, ravvisabile penetrando sotto la superficie di un intreccio solo apparentemente convenzionale. L'universo di **Ratchet & Clank** è la risultanza di un equilibrio di rapporti, quello di Haven è un corpus saldamente organizzato. La dissonanza progettuale produce differenze abissali. Per quanto gigantesco, colossale o contorto ogni livello possa essere, esso si presenta sempre come l'immagine di un immenso puzzle la cui superficie è solcata dai confini tra un tassello e l'altro. Perché, in ultima analisi, le radici del titolo Traveller's affondano nel fertile terreno del platform illibato, incontaminato, e solo in un secondo tempo si è cercato di elevarlo a qualcosa di più secondo la facile convinzione che "the more, the better". Ma il giocatore la sa più lunga. Come altri prima di lui, la lezione che **Haven** tramanderà ai posteri è che un game design di qualità per un gioco di piattaforme non si identifica solo con l'incognita di un'equazione risolta dalla somma di un numero quanto più congruo possibile di bonus, missioni e sottogiochi.

Discorso analogo, pur con le debite proporzioni, vale anche per la realizzazione tecnica del prodotto. C'è tanto contenuto, ma manca di quella raffinatezza che glorifica altre produzioni eccellenti. L'engine poligonale disegna scenografie complesse a perdita d'occhio rivestite di texture ben definite e dagli encomiabili accostamenti cromatici, prodighe di elementi animati senza che ciò possa ostacolare un aggiornamento dello schermo che scivola via come l'olio al ritmo di cinquanta fotogrammi che si inseguono incessantemente ogni secondo (l'assenza del selettore per scegliere i 60hz non appaia scandalosa ai puristi, il gioco è stato sviluppato in Europa e il ritmo scorre così com'è stato inteso dai suoi creatori). Certi effetti grafici come le distorsioni causate dal calore o da alcuni gas fanno strabuzzare gli occhi e rafforzano un giudizio tecnico certamente positivo. La qualità visiva è tale che a una prima, superficiale occhiata il tutto possa riportare alla mente **Jak and Daxter**, sebbene la qualità complessiva si assesti ancora un gradino più in basso per definizione delle texture, numero di poligoni mossi e scioltezza delle animazioni. Ma se lo sfruttamento di PS2 è ammirevole e degno di nota, altrettanto non si può dire per la vena artistica che fa da sostrato al titolo, soprattutto per chi è abituato ai sopraffini standard nipponici. I personaggi, in particolare, appaiono gretti, pupattoli sgraziati dal temperamento inerte e sbiadito. L'esatto contrario va detto dell'ottimo accompagnamento musicale, cha fa sfoggio di colonne sonore gradevoli e sempre adeguate a ciò che succede su schermo, galvanizzanti o suggestive a seconda dei casi. Chiude la carrellata degli aspetti relativi al comparto tecnico il raccapricciante doppiaggio nel nostro idioma. "L'italiano" usato dalla comunità del mondo di **Haven** è un'aberrazione che con la lingua dello Stivale condivide solo la parte scritta; tratti prosodici come accentazione e quantità sillabica vengono brutalmente stuprati in un linguaggio risibile e caricaturale, come scimmiottato da parlanti non nativi. Ascoltare le conversazioni che hanno luogo di volta in volta può produrre tanto risa fragorose quanto manifestazioni di profonda indignazione a seconda del grado di sensibilità dello spettatore.

Concludendo, **Haven: Call to the King** è certamente un buon prodotto. Semplice ma impegnativo, diretto ma coinvolgente, non si lascerà portare a termine in un week-end. Una realizzazione tecnica di prim'ordine, poi, pareggia il controvalore di tutti gli euro spesi per acquistare il lavoro dei Traveller's. Per tutti gli amanti delle avventure a base di salti e oggetti da raggranellare, insomma, i cancelli di un nuovo mondo si sono appena spalancati.

voto 7 su 10



Magistrali livree cromatiche simulano dei rilievi su superfici in realtà piatte come una tavola.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **RED STORM** GENERE **AZIONE/STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Ghost Recon

Nonostante sia stata la stessa Red Storm ad occuparsi della conversione, il "**Rainbow Six** all'aperto" arriva su PS2 privo di una parte cospicua della proprio componente strategica.

di diegocortese

Uscito per PC lo scorso anno, **Ghost Recon** rappresenta una versione dedicata alle operazioni delle forze speciali durante un conflitto convenzionale dell'FPS strategico **Rainbow Six**. Mentre in quest'ultimo si combatteva prevalentemente in luoghi chiusi effettuando operazioni di antiterrorismo e salvataggio ostaggi, in **Ghost Recon** si è incaricati di eseguire missioni d'incursione e difesa in aree all'aperto di vaste dimensioni. Come il suo predecessore si tratta sempre di un FPS strategico a squadre improntato più sulla simulazione che sull'azione istintiva. Una ricerca del realismo adottata però in tono minore rispetto a **Rainbow Six**, forse per renderlo più appetibile nei confronti di chi trovava il suo articolato sistema di gioco troppo cervellotico. La complessa sezione di pianificazione della missione ha ceduto il posto ad un semplice briefing seguito dalla gestione di squadre ed equipaggiamenti. Quest'ultima è stata per altro impoverita consentendo solo il trasporto di due oggetti, che siano armi o più semplicemente un binocolo. Un limite aggravato dall'impossibilità di ampliare o modificare il proprio arsenale durante la missione, non solo dai cadaveri dei nemici abbattuti ma anche tra i membri della propria squadra. Ne consegue che se durante un'operazione dov'è richiesta la presenza di uno specialista, quale un demolitore, questo muore, non vi è alcun modo di portarla a termine e si è costretti a ricominciare daccapo (o dall'ultimo salvataggio veloce). Particolarmente fastidioso anche l'obbligo di assegnare gli ordini ai propri uomini solo a livello di squadra. Oltre a ridurre il numero di strategie impiegabili in combattimento, questa restrizione impedisce di compensare la scarsa intelligenza con cui la CPU controlla i personaggi. Mentre per gli avversari i game designer hanno aggirato questo problema consentendogli palesemente di barare (vista a raggi X e non solo), per arginare la deficienza dei membri del proprio team non ci si è sforzati troppo. Non solo si rendono protagonisti di azioni incoscienti che ne causano la morte, ma la loro gestione attraverso la mappa di comando risulta poco affidabile dato che basta una porta chiusa per bloccarli.

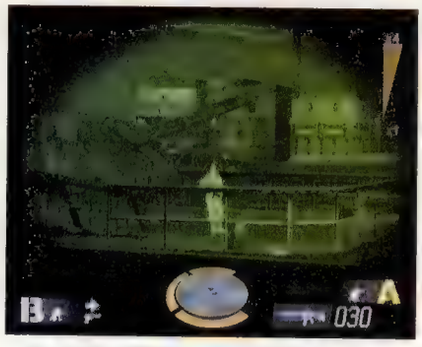
Nel realizzare la conversione per PS2 sarebbe stato auspicabile che Red Strom si fosse semplicemente limitata a risolvere i suddetti problemi, come in parte è avvenuto su PC attraverso diverse patch. Al contrario ha deciso di procedere ulteriormente con il processo di semplificazione, limitandosi a migliorare leggermente l'intelligenza artificiale dei nemici (ora meno superumani). La modifica meno felice che hanno apportato è indubbiamente l'aggiunta di un radar che mostra l'esatta posizione degli avversari. Diventa quindi inutile muoversi con circospezione coprendosi a vicenda, dato che ora si conosce la posizione della potenziale minaccia con largo anticipo. Sebbene la quantità di soldati controllabili sia rimasta a sei, il numero di squadre in cui sono suddivisi è sceso a due. Le armi non sono più provviste di selettore di tiro, i fucili d'assalto quindi sparano solo a raffica risultando meno precisi nel tiro istintivo. Inoltre è stata diminuita la difficoltà generale del gioco e sono state apportate agevolazioni minori all'interfaccia grafica. L'unica aggiunta positiva è la possibilità di indicare la posizione da raggiungere ai team direttamente sullo schermo di gioco mediante un puntatore.

Con l'incomprensibile eccezione del gioco on-line (presente invece su X-Box), le modalità offerte da **Ghost Recon** per PS2 coincidono a quelle presenti nella versione PC. Il Campaign Mode contiene decine di missioni provenienti sia dal gioco originale che dall'add-on **Desert Siege**. Ogni operazione completata permette di migliorare le caratteristiche dei propri soldati attraverso un sistema di punti esperienza, oltre che aggiungere nuovi elementi alle unità qualora si riesca a completare tutti gli obbiettivi. Le missioni possono essere inoltre affrontate singolarmente sia da soli che in compagnia di un amico mediante split screen. **Ghost Recon** contiene inoltre svariate informazioni tecniche sugli equipaggiamenti, un'ampia galleria di immagini relative allo sviluppo del gioco ed una serie di interviste.

Dal punto di vista tecnico poco è stato fatto per migliorare la grafica eccessivamente sintetica del gioco originale, che per altro risulta superiore in quanto a qualità delle texture. La versione PS2 vanta invece un incremento della profondità dell'orizzonte visivo e piccole aggiunte cosmetiche quali le foglie morte che cadono dagli alberi. Il comparto audio è rimasto praticamente invariato, sono rimasti intatti quindi il realismo degli effetti sonori ed il doppiaggio in italiano dei dialoghi.

Spogliato di molti dei suoi elementi strategici, **Ghost Recon** è diventato poco più di uno sparatutto militaresco esteticamente poco attraente, capace di soddisfare solo gli appassionati di armi e affini che non abbiano mai provato la versione PC. Un modesto palliativo in attesa della versione PAL di **SOCOM**.

voto 6 su 10



I mezzi militari alleati hanno solo una funzione di supporto e non possono essere pilotati né gestiti tramite mappa di comando.

Reign Of Fire

Dopo il dimenticabile **Driven**, Bam! getta alle proprie spalle alettoni e pneumatici delle monoposto e torna agli onori della cronaca con una seconda licenza cinematografica, quella di **Reign of Fire**.

La realizzazione cosmetica restituisce dignitosamente l'opprimente sentimento apocalittico del film.

Tie-in dell'omonima pellicola accolta con indifferenza ai botteghini statunitensi e in proiezione dal 22 novembre scorso nei cinema italiani, **RoF** ci svela che non è stata la caduta di un meteorite a spazzare via i dinosauri dal pianeta. Contrariamente a quanto siamo abituati a credere, la loro estinzione fu causata dall'attacco dei draghi, le favoleggiate creature sputafuoco contro il cui impeto nulla poterono i preistorici giganti della Terra. Ed ora, decine di milioni di anni dopo, i draghi sono tornati per riconquistare il nostro astro verdeggiante a discapito degli attuali inquilini: gli uomini.

Il giocatore fa parte di una colonia in lotta contro gli usurpatori alati, con il compito di partecipare alle battaglie per la sopravvivenza del suo gruppo a bordo di diversi mezzi di trasporto. Due i sistemi di controllo delegati allo scopo: il primo ricorda quello usato per guidare i veicoli in **Halo**, viene definito per esperti ed è incentrato sui due stick analogici, quello destro per spostarsi e quello sinistro per mirare; il secondo (e meno caotico) ruota invece sui tasti frontali, grazie ai quali accelerare o frenare, mentre con lo stick sinistro si orientano sia il veicolo che la torretta per fare fuoco. Entrambi non risultano mai davvero godibili e richiedono una massiccia dose di pratica per essere padroneggiati con efficacia.

Superato un veloce livello introduttivo utile per familiarizzare con i comandi, si viene gettati finalmente nella mischia. Il titolo è diviso in livelli a loro volta frazionati in un numero rigidamente prestabilito di missioni concettualmente molto semplici e sempre incentrate su manovre di attacco o di difesa. Che si tratti di abbattere un tot quantitativo di nemici o di scortare una colonna di carri difendendola da agguati insidiosi, la sostanza non cambia: in **Reign Of Fire** c'è da sparare a profusione. A fare da bersaglio sono gli ingombranti draghi che, svolazzando in ordine sparso sulle teste dell'esercito digitale di cui facciamo parte, riversano allegramente eccezionali quantità di alito infuocato dagli effetti non esattamente salutari. Per contrattaccare, ogni veicolo fornitoci è dotato di mitragliatrici, razzi, missili a ricerca e quant'altro possa facilitare il confronto con bestie di diversa foggia e dimensione. La lentezza negli spostamenti dei draghi più grossi li rende facili da centrare, ma di converso sono maggiormente coriacei e letali nei loro attacchi. Quelli piccoli hanno nella fragilità il loro tallone d'Achille, ma la statura ridotta si accompagna a una superiore agilità che gli consente di sgusciare facilmente tra i proiettili. Non mancano all'appello anche avversari terrestri, orde di tacchini giganti spacciati per terribili "sciacalli" deboli e poco resistenti, ma resi pericolosi dal loro agire in gruppo. La totale tridimensionalità delle arene di gioco ha reso necessario l'inserimento di uno scanner che funge da bussola di riferimento per tenere sotto controllo la posizione di amici, nemici e degli stessi obiettivi della missione in corso.

Il basso livello qualitativo dei comandi, cui si è accennato in precedenza, è solo uno dei mali del gioco e nemmeno il più importante. A rubargli la scena c'è un game design piatto, spartano, dove soffocanti iterazioni si susseguono in una cantilena di banalità. Forse nel tentativo di fare ammenda per le proprie colpe, più in là nel gioco avviene un rovesciamento delle parti che ci vede prendere posto nello schieramento avverso, proprio quello contro cui si è combattuto fino a poco prima. L'utente è ora un drago affamato di carne umana impegnato ad arrostirne a quintali in un numero di stage pari a quello affrontato prima del cambio di guardia. Lo spostamento alle altezze dei cieli scuote solo per un attimo un gameplay incerto, ma che non imbocca la stessa inversione di tendenza, continuando a dimenarsi nella monotonia in cui ristagna.

Insomma, **Reign Of Fire** è un prodotto deludente, la cui natura profondamente mediocre lo rende un acquisto rischioso anche per i fanatici del film che volessero rivivere in chiave videoludica le imprese apprezzate nella pellicola.

voto **5 su 10**

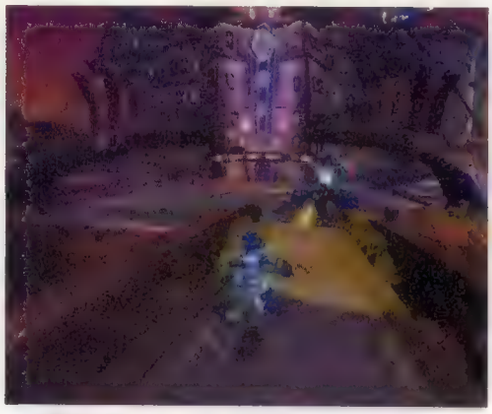
di giuseppe**de riso**

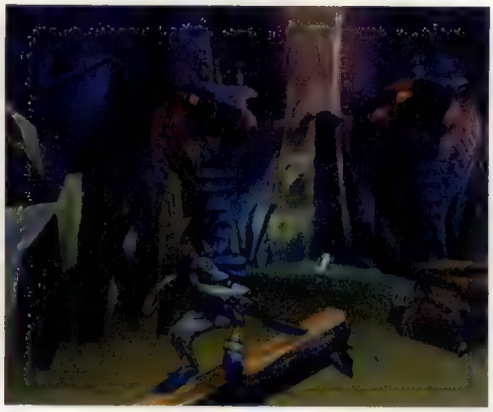
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **SUCKER PUNCH** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

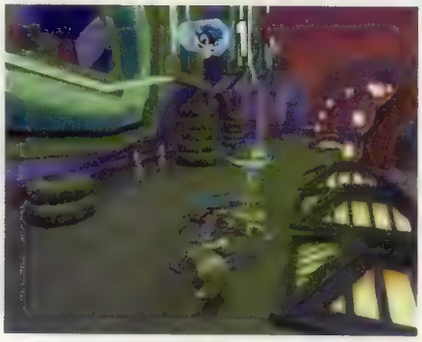
Sly Cooper and the Thievious Raccoons

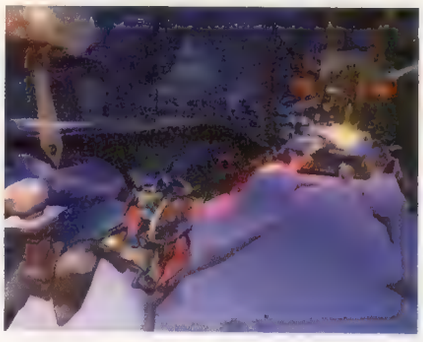
E' nata una nuova stella nel panorama dei platform game per PlayStation2.

di marcellocangialosi









*I combattimenti proposti da **Sly Cooper** non sono certo impegnativi. Di regola basta attendere che il nemico concluda il suo attacco prima di procedere al contrattacco. Un solo colpo mandato a segno è sufficiente per averne la meglio*

Ormai chiunque è in grado di realizzare un gioco di piattaforme 3D decente. Le regole strutturali di base sono incise nel granito. Le meccaniche di gioco ormai assimilate nel DNA di qualsiasi designer. Al giorno d'oggi non esiste, a ben vedere, un platform game "brutto". Sono tutti "ok" (oddio, a parte **Blinx**). Basta seguire alla lettera le istruzioni riportate nella ricetta non scritta del genere, ed anche un tie-in può aspirare alla decenza. Allo stesso tempo, l'omogeneizzazione qualitativa del genere rende problematico aspirare ai fari della ribalta ottemperando ciecamente alle sue regole. Siamo arrivati ad un punto in cui l'invenzione di ingredienti nuovi è l'unica via percorribile per distinguersi in un marasma di produzioni tutte più o meno qualitativamente complementari. Per un team di sviluppo come Sucker Punch che si affaccia solo per la seconda volta sul mercato videoludico internazionale dopo il modesto esordio su Nintendo 64 con **Rocket** (1999), puntare al genere dei platform game, per di più nell'affollato mercato PlayStation2, è stata pertanto una scelta rischiosa. Fortunatamente per il team americano (e per noi), **Sly Cooper** non solo riesce a distinguersi dalla massa, ma allo stesso tempo pone Sucker Punch sul piedistallo delle software house da tenere sott'occhio nel prossimo futuro.

La chiave di volta nel platform game SCEA sono le abilità stealth e più in generale l'agilità dell'antropomorfo procione protagonista. Sly Cooper è l'ultimo esponente di una stirpe di ladri massacrata da cinque malvagi figuri e depredata del "Thievious Raccoon", un manoscritto recante tutte le tecniche "furtive" tramandate dalla famiglia di generazione in generazione. Accompagnato dagli amici Bentley (una tartaruga) e Murray (un ippopotamo), Sly dovrà rintracciare e sconfiggere i cinque criminali assassini, recuperando da ognuno di essi le pagine del Thievious Raccoon, e al tempo stesso sfuggendo alle manette della poliziotta Carmelita Fox, da sempre sulle tracce del peloso ladruncolo con la perseveranza di uno Zenigata (Za-za!). **Sly Cooper** si divide pertanto in 5 settori (uno per ogni criminale ricercato) ad accesso sequenziale, a loro volta composti da 7 livelli ciascuno, ad eccezione dell'ultimo. A differenza dei settori, l'accesso ai livelli di cui si compongono è in buona parte discrezionale. Superato il primo, introduttivo, si accede ad un'area più ampia con funzioni di hub, dalla quale accedere alle varie sottosezioni disponibili. Ognuna di esse custodisce una chiave (la treasure key), e l'accumulo delle chiavi sblocca l'accesso ad altri gruppi di livelli, fino al confronto col boss finale. Eliminato quest'ultimo, il viaggio prosegue verso il mondo successivo, con la possibilità di rivisitare le zone già completate per spazzolare eventuali bonus. Il recupero delle pagine del Thievious Raccoon dalle mani dei boss sconfitti, inoltre, permette a Sly di apprendere nove mosse e tecniche, che avranno modo di essere impiegate nei livelli successivi. Il sistema di controllo non presenta caratteristiche di rilievo. Lo stick sinistro comanda la deambulazione di Sly ed il suo angolo di inclinazione ne determina la velocità. La funzione di salto e doppio salto è affidata al tasto ✕, mentre la pressione del ● permette di sferrare attacchi con il bastone-gancio. Il tasto ■ permette di eseguire le mosse speciali secondo un sistema che ne stabilisce la tipologia a seconda delle circostanze. Se ne pressi di un palo, ne comanda l'aggancio da parte di Sly dando modo di percorrerlo. Se ne pressi di un muro, vi schiaccia Sly di spalle Snake-style. Queste le abilità di default al servizio del giocatore all'inizio del gioco. Ma come già detto, nuove mosse vengono acquisite nel corso dell'avventura. Fra queste si segnalano la possibilità di atterrare con sicurezza su pedane di piccolissime dimensioni o di scivolare lungo tratti monorotaici. Inoltre, ulteriori abilità extra sono acquisibili aprendo alcune casseforti sparse per i livelli (una per ognuno). Per farlo è necessario raccogliere un dato numero di indizi racchiusi in bottiglie di vetro, in modo che Bentley si in grado di ricavarne la combinazione che apre il forziere. Generalmente si tratta di nuove tipologie di attacchi ed altri bonus, invero scarsamente necessari per il proseguo dell'avventura. Sebbene il sistema di sviluppo prestazionale di Sly appena descritto lasci supporre la possibilità di visitare zone precedentemente inaccessibili (come avviene, ad esempio, in **Ratchet & Clank**) di fatto si risolvono in pretesti per presentare nuove tipologie di ostacoli nei livelli successivi. Acquisita l'abilità di grindare, ad esempio, sarà possibile sfruttarla solo dal livello successivo dato che nei precedenti non esiste alcuna superficie che ne giustifichi l'impiego. Piuttosto che di un difetto, si tratta in effetti di un ingegnoso sistema di istruzione dell'utente, che viene introdotto alle varie abilità di Sly a mano a mano che vengono proposte le occasioni per sfruttarle. C'è però un inconveniente, che si scoprirà agente principale della notevole facilità del gioco. Il controllo di Sly, innanzitutto, non è sotteso da quelle forze inerziali che sprigionano il classico brivido dietro la schiena mentre si saltella da una pedana all'altra. Sly cammina, cambia direzione, atterra senza scivolare di un pixel. Dove metta piede, ci si incolla. Raramente nel corso dei suoi numerosi livelli, **Sly Cooper** richiede di calibrare i salti con precisione. Le pedane sono generalmente a distanza "di sicurezza" l'una dall'altra al punto da privare il doppio salto della sua funzione originaria (leggi per raggiungere pedane molto distanti), facendone di fatto un semplice strumento di "ritocco aereo" nel caso fortuito in cui un salto sia nato male. Allo stesso modo, l'esecuzione delle abilità speciali è legata ad un campo d'azione eccessivamente ampio. Mi spiego. Si è detto che basta premere ■ per impiegarle, e che il tipo di azione eseguita dipende dal

contesto. Ecco, questo contesto è troppo ampio. Saltare una serie di piccole lanterne cinesi appese ad un filo, ad esempio, non richiede altro che sorvolarle con approssimazione e premere ● per fa sì che Sly esegua una rapida piroetta e discenda esattamente nel punto desiderato. Ne consegue l'assoluta inutilità di qualsivoglia esercizio balistico, sostituita dall'esigenza di dover semplicemente ricordarsi di premere ● dopo ✕. Se da un lato questo sistema riesce a restituire con efficacia il feeling di manovrare una creatura agile e scattante, donando altresì una notevole fluidità alla pratica ludica, dall'altro soffoca la necessità di calibrare i salti con la dovuta perizia, irrigidendo in un certo senso l'attività salterina.

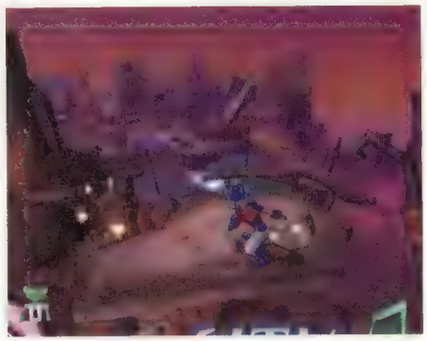
Probabilmente consapevoli dell'eccessiva semplificazione del gameplay determinata dalla soluzione appena descritta, gli sviluppatori hanno cercato di rendere il gioco più difficile scartando a priori l'dea della barra energetica. Un errore e sei morto. E' questa la spada di Damocle che Sucker Punch fa oscillare sulla testa del giocatore per estorcerne la concentrazione di cui altrimenti potrebbe fare a meno. Ciononostante non manca la possibilità di garantirsi uno o al massimo due tentativi extra raccogliendo item a forma di ferro di cavallo, sparsi con avarizia per i livelli o acquisibili accumulando 100 monete. Ad onor del vero va anche segnalato che **Sly Copper** non fonda il suo gameplay esclusivamente sulla negoziazione di pedane. Anzi, queste rappresentano solo uno dei numerosi ingredienti ludici proposti. Non mancano infatti nemici di varia natura ad ostacolare l'avanzamento lungo i livelli così come i sistemi di rilevazione/audodifesa di/da intrusi che perlustrano alcuni scorci scenografici. Intrecci di sensori e fasci di luce vanno elusi con circospezione e prontezza di riflessi. Non mancano guardie armate pronte a riversare piombo sul morbido corpicino di Sly qualora quest'ultimo si avventi nel cono di luce emesso dalle loro torce elettriche. Sebbene ovviamente alleggerito rispetto alle proposte di **MGS2** o **Splinter Cell**, l'elemento stealth gioca un ruolo se non primario, quantomeno di arricchimento dell'esperienza generale, donando al titolo di Sucker Punch un tratto caratteriale unico.

Un platform game moderno, non può definirsi tale se non include almeno un paio di sottogiochi, e **Sly Cooper** non fa eccezione. Corse a bordo di un furgoncino (tra l'altro efficacemente riprodotto nella fisica comportamentale "molleggiata"), sparatorie in sella ad una sorta di mitragliatrice antigravità, azioni di copertura dalla distanza ai comandi di un cannone con tanto di mirino telescopico, ed altro ancora, concorrono a spezzare con perfetta cadenza l'attività di gioco principale. Analoga diversificazione interessa gli scontri con i boss finali, uno dei quali propone addirittura dinamiche da rhythm game. Tanto per rendere l'idea.

Presentazione e grafica sono in **Sly Cooper** un eccellente esercizio di stile. Dalla schermata iniziale "in game" fino al finale-con-rimando-al-seguito, si interagisce con uno dei più brillanti esemplari di cartoni animati interattivi. Ognuno dei 5 capitoli è preceduto da una breve sequenza in stile "fumetto animato" che, accompagnata dalla voce fuori campo di Sly, racconta della genesi del prossimo criminale al quale andremo a far visita per poi concludersi con la titolazione (stilisticamente a tema) della "nuova puntata", proprio come in una serie televisiva. Il trapasso fra le fumettose sequenze di intermezzo ed il gioco vero è proprio non deturpa l'identità stilistica del prodotto grazie all'eccellente cel-shading che ammanta i poligoni che compongono la scena di gioco vera e propria. Un sistema di inquadrature automatiche soddisfa perfettamente istanze di appagamento visivo e di giocabilità, ponendosi sempre in modo tale da indicare chiaramente il percorso da seguire e gli ostacoli da affrontare. Raramente si avverte l'esigenza di manovrare l'inquadratura manualmente (facoltà comunque concessa), e quando se ne approfitta è spesso per ammirare la notevole complessità scenografica piuttosto che per stabilire una visuale ottimale. Il motore grafico macina poligoni con disinvoltura nei primi livelli di gioco. Un fotogramma dopo l'altro, sessanta fotogrammi al secondo, si compongono immagini sempre ricche di colori e dettagli in movimento, ma verso la metà dell'avventura qualcosa comincia ad andare storto. Prima timidi e fulminei, i rallentamenti cominciano a farsi via via più frequenti e insistiti al punto da interessare certe sezioni dall'inizio alla fine. Al tempo stesso, l'immagine subisce un drastico dimezzamento della risoluzione verticale simile a quanto visto in **Sky Gunner** per un risultato deturpante complessivo decisamente sgradevole (il livello cinese è quasi una tortura per gli occhi). La cosa bizzarra è l'occorrenza di questi rallentamenti, presenti sia in contesti grafici popolosi che all'interno di quattro mura spoglie di effetti speciali particolarmente pesanti. L'impressione è che il motore grafico sia intrinsecamente eccellente, ma al tempo stesso afflitto da rifusi binari che andrebbero eliminati.

Questo difetto, unito alla generale facilità con cui si porta a termine un'avventura che avrebbe meritato di dilungarsi per un paio di livelli ancora, sono gli unici inconvenienti di un titolo che altrimenti non avremmo esitato ad appendere nella teca dei migliori platform game di sempre. Divertente, fresco, affascinante, **Sly Cooper** regala ore liete di attività salterina senza abusare dei cliché del genere. Lo fa per un pomeriggio, forse due, forse anche per una settimana nelle mani dei più insaziabili cercatori di segreti, ma lo fa con stile ed identità unici. Una qualità rara al giorno d'oggi.

voto 7 su 10

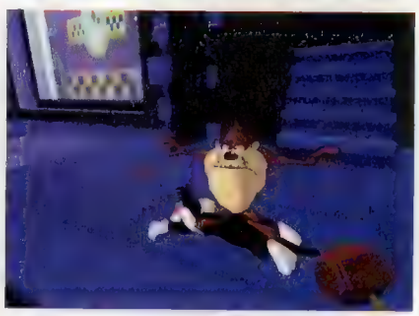


*La portata della componente stealth in **Sly Cooper** non va fraintesa. Si tratta generalmente di attendere il momento propizio prima di attraversare zone oggetto di perlustrazione, senza facoltà di adottare strategie alternative o di distrarre le eventuali guardie. Ciononostante la sua inclusione dona un carattere gradevolmente atipico all'esperienza ludica, intervallando con scorrevolezza azione veloce e cauta infiltrazione.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **BLITZ GAMES** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Taz: Wanted

Altro gioco per ragazzi, altro gioco su licenza. Ringraziando il cielo, stavolta Infogrames fa le cose per bene.



Il canarino Titti ci ragguaglia in principio di ogni livello con i suoi consigli.

C'è chi, nella vita, i guai se li va proprio a cercare. Come quel furfante di Yosemite Sam, che ha intenzione di trasformare la terra natale di Taz, il diavolo della Tasmania, in un parco dei divertimenti avente come attrazione principale il summenzionato flagello della natura. Al quale, comprensibilmente, non va minimamente a genio l'idea di servire da fenomeno da baraccone sottopagato, men che meno di vedere i luoghi in cui vive profanati da orde di famigliole in cerca di svago. Taz evade così dalla gabbia in cui era stato imprigionato per tentare di rimettere le cose al loro posto.

La sua priorità è sfasciare tutti gli odiosi cartelli con sopra appiccicato il proprio faccione e recanti la dicitura "wanted" (ricercato) che Sam ha disseminato in giro in numero spropositato, trasformando uno spirito indomito come quello del peloso animale in un evaso braccato alla stregua di uno sgattaiolante Harrison Ford ne "Il fuggitivo". In 4 mondi verniciati con soffici tinte in cel-shading, Taz segue fedelmente la volontà del giocatore lasciandosi indirizzare docilmente tra gli scenari 3D esplorabili col sostegno di una piena libertà decisionale. Taz salta, piroetta vorticosamente, divora e sputa (quasi) tutto ciò che gli capita a tiro anche ben oltre l'ambito del commestibile, sorprende i suoi avventori spaventandoli alle spalle e non esita a lasciarsi andare in atteggiamenti poco discreti quando si annoia. Impossibile negarlo, in **Taz: Wanted** le cose da fare son quelle di sempre; la facilità con cui si riesce a collezionare i primi bonus fluttuanti non riesce a dissuadere il giocatore navigato dalla convinzione che dovrà arrovellarsi non poco per scovare gli ultimi, nascosti con cattiveria quasi scellerata. Abbattere gli avvisi di taglia è un'operazione che non di rado richiede circospezione, solleticando giusto in superficie le facoltà di ragionamento. Per tacere delle immancabili sub-quest, ingranaggio aggiunto a una struttura di gioco che fa della frenesia il suo elemento portante, e che riconosce un bonus "distruzione" ai giocatori più irruenti. Il contatto con l'acqua è fatale, ma la minaccia più grande è rappresentata da pericolosi guardiani dotati di una rete con cui possono agguantare il nostro eroe e rinchiuderlo in gabbia, sottraendogli parte del bottino accumulato fino a quel momento. Le loro attenzioni possono essere facilmente eluse grazie a numerosi travestimenti che Taz indossa appartandosi all'interno di cabine telefoniche proprio come Superman, e che talvolta gli forniscono arnesi per mezzo dei quali eseguire alcuni movimenti speciali.

Il vero tratto distintivo del gioco rispetto alla moltitudine di titoli della medesima specie è la follia dilagante, quasi incontenibile, che circonda Taz in ogni momento delle sue peregrinazioni. Succede di tutto, in accordo a ritmi dalla velocità tale da frastornare un utente che non riesce a tenere testa a bizzarrie che si susseguono senza fine e capaci di strappare più di una volta un sorriso spontaneo. Il povero Taz non si lascia abbattere mentre viene calpestato come uno zerbino da coccodrilli balzati improvvisamente dalle acque, oppure quando viene preso a cazzotti in faccia da orsi che lo hanno evidentemente scambiato per un sacco da pugilato. **Taz: Wanted** è un assalto continuo alla salute mentale del giocatore, proponendo situazioni allo stesso tempo assurde ed esilaranti, ed è pertanto fedele interprete dello spirito goliardico che caratterizza la serie animata originale. La grafica in cel-shading contribuisce non poco alla riuscita di questo proposito, ma ancor più efficaci si dimostrano le animazioni affabilmente demenziali della quasi totalità dei personaggi, con Taz che naturalmente può fregiarsi del repertorio più completo e spassoso. La versione PAL offre sul piatto la scelta tra tutte le più importanti lingue d'Europa ed è con piacere che riportiamo un doppiaggio di buona fattura che rende il prodotto godibile davvero per chiunque. Volendo è possibile accompagnare il parlato con i sottotitoli.

Per concludere, la valutazione tiene conto della fascia d'utenza cui il gioco si rivolge, indubbiamente quella dei più giovani. Da questa prospettiva il prodotto si presenta certamente più curato rispetto ai suoi simili, e può essere considerato un lavoro di fattura accettabile, discretamente longevo ma certamente divertente. Per tutti gli altri, **Taz: Wanted** può essere un acquisto da ponderare solo se alla passione per i platform spensierati si unisce quella per i personaggi Looney Tunes.

voto **6 su 10**

di giuseppede riso

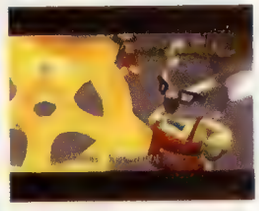
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **KROME STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

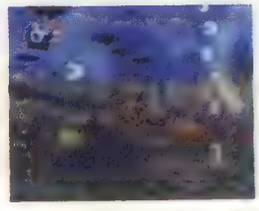
Ty The Tasmanian Tiger

Il nuovo zuccheroso franchise di EA debutta con un platform indirizzato principalmente ad un pubblico infantile.

Se ci si mantiene a distanza dal nemico questi ci schernisce invitandoci alla lotta

I check point sono rappresentati da latrine di legno da cui Ty fuoriesce dopo ogni sconfitta.





Da quando nel 1936 morì in uno zoo l'ultima tigre della Tasmania, questo marsupiale dall'aspetto simile a un canide è divenuto il soggetto di esplorazioni e studi scientifici nel disperato tentativo di ricostituire la specie. Nell'attesa che gli esploratori trovino miracolosamente qualche esemplare ancora in vita o che gli scienziati completino il loro progetto di clonazione, Krome Studios ha resuscitato questo sfortunato animale trasformandolo nell'ennesima mascotte protagonista di un platform game. Un gioco ambientato in un mondo edulcorato popolato da graziose versioni fumettose dei tipici esemplari della fauna australiana. Un luogo dove la tigre della Tasmania non si è estinta a seguito di uno sterminio sistematico perpetrato dai contadini australiani, anche se comunque è in pericolo di esistenza. Ad eccezione di un esemplare di nome Ty, tutte le tigri sono state rapite da un malvagio casuario (una specie di grosso pollo) di nome Boss Cass ed intrappolate in una dimensione parallela chiamata Dreamworld. Per salvare i propri compagni, Ty deve recuperare la solita sequenza di oggetti, nella fattispecie talismani, che gli consentiranno di aprire il portale che dà accesso al mondo in cui sono imprigionati. Sembrerebbe un compito facile, ed in effetti lo è anche troppo…

Ty The Tasmanian Tiger si gioca come il più classico dei platform, una combinazione di vari elementi di gioco ricalcati dai titoli più rappresentativi del genere. Aiutati da frecce che escludono qualsiasi possibilità di smarrire la strada che conduce alla fine di ogni livello, si procede alternando prove di agilità, semplici enigmi e brevi scaramucce con gli sgherri di Boss Cass. I rari tentativi di allontanarsi da questo cliché sono anch'essi frutto di ispirazione più che di creatività, come ad esempio sequenze di esplorazione sottomarina o frenetiche discese lungo pendii ghiacciati. Lo stesso Ty non si discosta dal tipico protagonista di platform. Può saltare, correre, arrampicarsi, appendersi, nuotare e colpire i suoi avversari a morsi. Da buon australiano è anche un provetto lanciatore di boomerang che può essere indirizzato sia attraverso un sistema di lock-on automatico che mediante puntamento manuale con visuale in soggettiva. Con il progredire nel gioco, si rendono a disposizione boomerang migliorati capaci ad esempio di essere scagliati sott'acqua.

Alla mancanza di fantasia dimostrata da Krome Studios, si aggiunge una notevole facilità del gioco dovuta alla scelta di indirizzarlo principalmente ad un pubblico infantile. Non vi sono ostacoli o enigmi capaci di impegnare seriamente un videogiocatore esperto e nessun avversario si dimostra in grado di impensierire la feroce tigre della Tasmania. Solo gli scontri con i tre boss forniscono un minimo di sfida, almeno fino a che non si scopre la strategia migliore per eliminarli. Sono sufficienti cinque ore per completare i diciassette livelli in cui si divide il gioco, a cui se ne possono aggiungere altre due o tre nel caso si desideri collezionare i bonus lasciati in sospeso.
Una longevità decisamente scarsa che l'inserimento di contenuti extra di tipo esclusivamente bibliografico (art ed interviste) non aiuta certo ad incrementare.

La mediocrità concettuale dimostrata da **Ty The Tasmanian Tiger** è in parte compensata da una realizzazione tecnica superiore alla media. Le ambientazioni sono ampie e ricche di dettagli, quali i coralli e i pesci che arricchiscono i fondali marini o i cespugli d'erba che si piegano al passaggio del protagonista. Particolarmente riuscito anche l'effetto d'increspatura delle superfici liquide. Per quanto non raggiungono il livello qualitativo dimostrato dai personaggi di **Jax and Daxter**, i modelli poligonali godono di animazioni dallo stile disneyano che ben si adattano all'atmosfera cartoonesca del gioco. Un risultato egregio ottenuto senza incorrere in problemi di bad clipping o fluidità. Solo la gestione delle inquadrature si dimostra fallace, specie durante le fasi di gioco più frenetiche. Apprezzabile anche l'accompagnamento musicale, le cui sonorità si adattano al tema a cui sono ispirati gli stage, e la grande quantità di dialoghi recitati.

Considerata la quantità di platform 3D di qualità prodotti per PS2, l'unica ragione per cui si possa desiderare di investire denaro in **Ty The Tasmanian Tiger** sarebbe quella di cercare un gioco grazioso e non troppo complesso da regalare ad un bambino. Magari approfittandone per ammirare i saltuari virtuosismi del motore grafico realizzato da Krome Studios, con la scusa di insegnarli come si gioca.

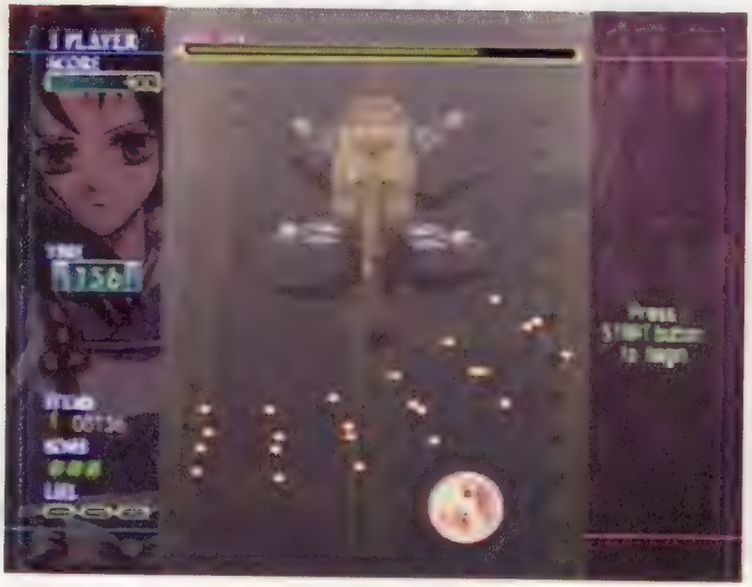
voto **6 su 10**

di diegocortese

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **ALPHA SYSTEM** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Shikigami No Shiro

La timida rinascita degli sparatutto a scorrimento verticale su PlayStation2 continua a passare per la riscoperta di vecchi giochi da sala, purtroppo con alterne fortune...



di erikpede

Noia. Dispiace dirlo così, a bruciapelo, ma è questa la sensazione predominante che **Shikigami No Shiro** instilla nel giocatore. Arrivato su PlayStation2 passando prima per la sala giochi e poi per Xbox, lo sparatutto targato Alfa System non si produce nella prestazione che sarebbe stato lecito attendersi dopo l'entusiasmo dimostrato dagli utenti della macchina Microsoft, soprattutto in virtù della qualificatissima competizione che sulla piattaforma Sony prende il nome di **Psyvariar CE**. Ma procediamo con ordine. Come abbiano fatto i designer nipponici a cavar fuori uno shoot'em up a scrolling verticale da una storia futuristica basata su omicidi in serie, occultismo e abomini assortiti rimane un mistero piuttosto affascinante, ma nonostante l'inventiva dimostrata da Alfa System resta il fatto che la sostanza, in **Shikigami No Shiro**, latita al punto che le scorrerie lungo le ambientazioni urbane e non allestite dai programmatori finiscono per non lasciare nulla di tangibile persino all'utente armato delle migliori intenzioni. L'unico risultato dello strano sfondo narrativo di **Shikigami No Shiro**, a ben vedere, è una selezione di nemici alquanto variegata (seppur esigua in quanto a tipologie di avversari e definizione grafica degli stessi): al giocatore, infatti, si oppongono teste di bambole, ombrellini, orsacchiotti di pezza, soldati volanti, massi galleggianti corredati di ruote dentate, mutanti in pieno stile **Resident Evil**, classiche navi spaziali, androidi corazzati, teschi ghignanti e schifosissimi ragni, per non parlare poi di un nutrito parco-boss dalla composizione ugualmente eterogenea e bizzarra, e di una rosa di personaggi selezionabili non priva di una sua eccentricità di fondo (abbiamo l'immancabile studente esagitato, una sacerdotessa scintoista, un enigmatico belloccio benvestito, una bionda fatale e via di questo passo). Gli strambi tipi in questione, ad ogni modo, hanno la peculiare caratteristica di svolazzare al di sopra dei fondali, dispensando nel contempo il loro carico di morte e distruzione con arsenali che prevedono una raffica di colpi standard, una smart bomb e una specie di "satellite" che, una volta scatenato, inibisce l'arma di base e rallenta i movimenti del giocatore. Ciascun personaggio vanta chiaramente un set di armi specifico, con differenze anche moderatamente marcate, con l'unica costante dei "satelliti" che garantiscono l'incameramento automatico delle monete rilasciate dai nemici abbattuti, monete che altrimenti andrebbero inseguite in giro per lo schermo. Tali monete, tra l'altro, non possono affatto essere trascurate, dato che determinano il potenziamento dell'arma principale e, tanto per complicare un po' le cose, vengono perse ad ogni colpo ricevuto, così come ad ogni impatto va a farsi benedire una delle tre tacche di energia vitale concesse per ogni credito (come contraltare, però, ci sono le possibilità illimitate di continuare la partita e l'elargizione di una smart bomb per ogni assalto incassato). A vivacizzare una formula fatta di schemi d'attacco prevedibili e di immani grandinate di proiettili, spesso francamente un po' eccessive, dovrebbe provvedere un sistema concettualmente simile al Buzz già visto in **Psyvariar CE**, ma decisamente meno interessante all'atto pratico: in **Shikigami No Shiro**, in breve, andando a sfiorare i colpi esplosi dagli avversari non si ottiene altro che un temporaneo potenziamento del proprio assalto di base, il che non solo non è poi così esaltante, ma stride anche con un rilevamento delle collisioni occasionalmente confuso e incerto. I cinque livelli costruiti da Alfa System (team responsabile di una realizzazione tecnica ampiamente alla portata di un Dreamcast, infarcita peraltro di vistosi rallentamenti), inoltre, soffrono di una triste miscela di brevità e monotonia, quest'ultima acuita dalla struttura fissa adottata per ogni stage (una prima area a scorrimento con un boss al termine, un secondo settore costituito unicamente da uno scontro con un nemico di grosse dimensioni e una terza zona caratterizzata dal ritorno allo scrolling verticale e dalla presenza dell'avversario di fine livello vero e proprio). Manca il benché minimo guizzo di vitalità, insomma, e così, tra temi musicali noiosi, effetti sonori nella media e sporadici campionamenti vocali, si giunge alla fine del gioco senza averne ricavato particolari emozioni, ricevendo una valutazione per il proprio operato distruttivo e, al culmine dell'originalità di **Shikigami No Shiro**, inserendo svogliatamente una sigla costituita da un massimo di quattro caratteri, in luogo dei canonici tre. In definitiva: meglio tenersi stretto **Psyvariar CE** e passare oltre.

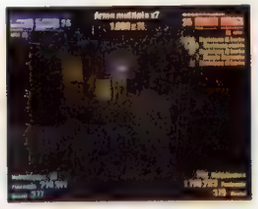
voto 5 su 10

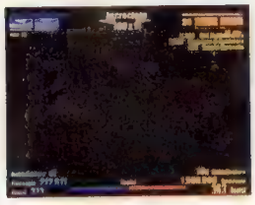
Le monete bonus ottenibili tramite la distruzione dei nemici si avvalgono di un moltiplicatore che ne incrementa il valore in base alla vicinanza tra il giocatore e gli avversari abbattuti. Già visto...

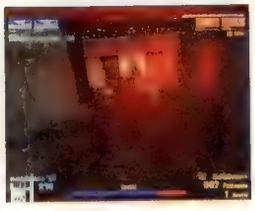
*Una serie di storie testuali, una galleria di immagini, un'opzione per ribaltare lo schermo e una modalità dedicata alla pratica costituiscono il grosso degli extra della versione domestica di **Shikigami No Shiro***

Twin Caliber

"Fin dall'arrivo di una misteriosa giovane donna nella cittadina di Sweet Liberty, tra la gente si sono diffuse molte chiacchiere. Un mese più tardi era scoppiato l'inferno."







Per gli stomaci più delicati, è stata inclusa un'opzione con cui regolare la quantità di sangue zampillante su schermo.

Come ricreare, negli ambienti virtuali di un videogioco, coreografie comparabili per dinamicità e spettacolarità a quelle dei migliori film d'azione senza sacrificare l'interattività? Quale la chiave, il punto d'unione tra due forme espressive così vicine eppure così intimamente diverse? Di tentativi ne sono stati fatti tanti, ma evidentemente nessuno deve aver pienamente convinto i ragazzi di Rage Software che, con la realizzazione di **Twin Caliber**, hanno cercato di esprimere il proprio punto di vista sulla questione realizzando un titolo che potesse mostrarsi sui televisori degli acquirenti così come si conviene a una produzione cinematografica degna di tale nome. In che modo? Prima di scoprirlo sarà opportuno fare un po' di storia.

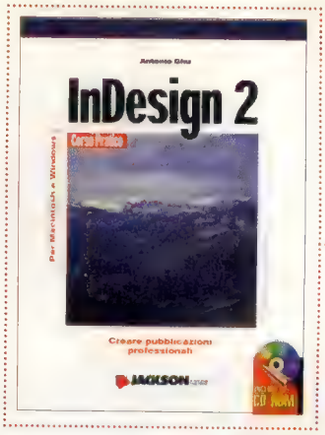
Lo Sceriffo John T. Fortran e il detenuto di colore Valdez si trovano nel penitenziario (per motivi opposti facilmente intuibili) quando schiere di mutanti dalle sembianze vagamente umane e assetati di sangue li assalgono. L'unica cosa sensata da fare è unire le forze per darsi alla fuga scaricando interi caricatori su queste creature disgustose, e, già che sono in ballo, indagare su cosa si cela dietro la loro apparizione. E' a questo punto che il giocatore può finalmente apprendere la parte assegnatagli dai designer: quella di due braccia. Avete letto bene, in **Twin Caliber** occorre manovrare un bel paio di bicipiti, quelli di uno dei due tangheri summenzionati a libera discrezione dell'utente prima di cominciare la partita. Ecco come: con lo stick analogico sinistro si orienta l'arto superiore sinistro, con quello destro l'arto opposto. Una linea tratteggiata di lunghezza variabile a seconda della gittata dell'arma consente di poter avere sempre ben visibile la traiettoria dei colpi esplosi e il raggio d'azione. Con i dorsali L1/L2 e R1/R2 si spara o ricarica l'arma impugnata rispettivamente con la mano sinistra e destra. Per guadagnare immediatezza, si può decidere di indirizzare ambedue gli arti con un solo stick, rinunciando alla possibilità, fondamentale in taluni casi, di un orientamento indipendente degli strumenti di offesa. Gli sviluppatori hanno creduto così di prendere due piccioni con una fava. Fuori dalla sfera d'influenza del joypad, i due stereotipati protagonisti saltano, rotolano, si coprono le spalle proprio come farebbero due divi del cinema d'azione, andando a zonzo in sordidi scenari seguendo movimenti predefiniti gestiti dal computer, mentre il giocatore, schiacciando il tasto di fuoco come un forsennato, decima i nugoli inesauribili di belve demoniache (più avanti anche esseri umani) che minacciano l'incolumità del duo sbucando a 360 gradi da qualsiasi direzione. Non c'è un solo angolo in grado di garantire anche un barlume di sicurezza. Un attimo di distrazione, e ci si ritrova con un morso da qualche parte. Frenesia a parte, **Twin Caliber** ha davvero ben poco da offrire. Il gioco è articolato in quaranta livelli (così definiti nel manuale, ma trattasi di parola grossa usata in riferimento a minuscole locazioni) pensati con l'unico scopo di fratturare gli indici delle mani, stressati dal dover martellare senza sosta i dorsali di un joypad abusato come poche volte richiesto da un titolo PS2. La varietà e la consistenza offensiva stessa degli avversari è praticamente nulla, solo la loro disposizione in campo può creare qualche grattacapo. Qualora i riflessi non fossero sufficienti, un lavoro di memorizzazione sistematica aiuta ad uscire da qualsiasi situazione. Stimolo determinante per la rigiocabilità è il particolare sistema per ottenere punteggi elevati (i propri record potranno poi essere registrati sul sito del gioco inviandoli via internet o SMS). Come in un flipper, la velocità nel concatenare combo e l'abilità nell'esecuzione di determinate azioni (colpire due nemici simultaneamente con armi incrociate, non subire alcun danno in una sezione, uccidere con un colpo solo etc.) si fondono in un vorticoso meccanismo dove i moltiplicatori dei punti ottenuti rappresentano gli ingranaggi abilitati a far letteralmente schizzare gli high score nella stratosfera.

Tutto questo è **Twin Caliber** . Vi sembra poco? Ebbene, lo è. Se avete un amico che sia disposto a farvi compagnia per un giorno in un mondo insensato e cruento, per di più appestato da una realizzazione che definire infima suona come un complimento, magari potreste anche farvelo regalare. Altrimenti, il consiglio è quello di rivolgere altrove la propria attenzione.

di giuseppe**de riso**

voto **4 su 10**

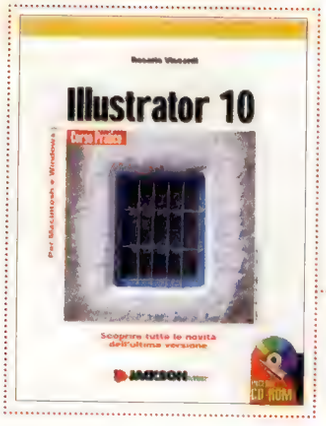
ULTIMISSIME da **Jackson**



www.jacksonlibri.it

Usare
ORCAD PER WINDOWS
Paolo Guidi
Cod. 2753 - pag. 160
€ 18,00 - Con CD-ROM

Grafica in Pratica
MAYA
GUIDA COMPLETA
Marco Savini
Cod. 2749 - Pag. 256
€ 30,50 - Con CD-ROM
A colori



Corso Pratico
PHOTOSHOP 7
Giovanni Branca,
Delia Cazzulani
Cod. 2790 - pag. 320
€ 36,00

Corso Pratico
ILLUSTRATOR 10
Rosario Viscardi
Cod. 2723 - Pag. 320
€ 36,00 Con CD-ROM

Corso Pratico
GOLIVE 6
Rosario Viscardi
Cod. 2754 - Pag. 320 -
€ 36,00 - Con CD-ROM

È Facile
FLASH MX
Giorgio Sitta
Cod. 2793 - pag. 192
€ 20,00 - A colori

È Facile
SICUREZZA INFORMATICA
Giovanni Branca
Cod. 2799 - pag. 256
€ 20,00 - A colori

Usare
OPENOFFICE
Cristina Parente, Enrico Paita
Cod. 2796 - pag. 320
€ 20,00 - Con CD-ROM

Usare
AL MEGLIO OFFICE XP
Roberto Capitanio
Cod. 2734 - Pag. 384
€ 20,00

Corso Completo
WINDOWS XP
Paul Whitehead, Ruth Maran
Cod. 2783 - pag. 656
€ 46,00

Usare
FLASH MX
Giovanni Trambusti,
Massimiliano Scafoglieri
Cod. 2794 - pag. 256
€ 20,00

È Facile
PHOTOSHOP 7
Vincenzo Carollo
Cod. 2789 - pag. 256
€ 20,00 - A colori

Corso Pratico
INDESIGN 2
Antonio Ghu
Cod. 2775 - Pag. 320
€ 36,00 - Con CD-ROM

Corso Pratico
AUTOCAD 2002
Roberto Franchini
Cod. 2800 - pag. 352
€ 36,00 - Con CD-ROM

Usare
PHOTOSHOP 7
Giovanni Trambusti
Cod. 2795 - pag. 320
€ 20,00

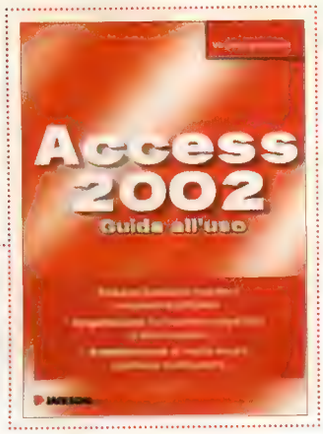
Usare
SICUREZZA INFORMATICA AZIENDALE
Vittorio Trinetta
Cod. 2792 - pag. 320
€ 20,00

È Facile
I MASTERIZZATORI
Claudio Romeo
Cod. 2602 - pag. 256
€ 20,00 - A colori

DVD
DIFESA PERSONALE
Cod. 2731 - Pag. 8 - € 29,50
Con DVD - A colori

JACKSON LIBRI®

ULTIMISSIME da Jackson



www.jacksonlibri.it

Corso Completo
VISUAL BASIC.NET
Richard Bowman
Cod. 2782 - pag. 336
€ 36,00 - Con CD-ROM

Manuale
ACCESS 2002
GUIDA ALL'USO
Virginia Andersen
Cod. 2765 - Pag. 576
€ 39,00

Manuale
MUSICA DIGITALE
Dave Johnson, Rick Broida
Cod. 2746 - pag. 336
€ 30,50

Manuale
ARCHITETTURA EBUSINESS CON .NET
G.A. Sullivan
Cod. 2767 - pag. 512
€ 49,00

Manuale
OFFICE XP
Laurie Ann Ulrich
Cod. 2764 - pag. 608
€ 39,00

Practical
PROGRAMMARE ACCESS
Bob Villareal
Cod. 2761 - pag. 528
€ 41,00

Grafica in Pratica
CREARE VIDEOGIOCHI CON 3DS MAX E DIRECTOR
Mario Taddei, Edoardo Zanon
Cod. 2728 - Pag. 400
€ 36,00 - Con CD-ROM
Inserto a colori

Manuale
UPGRADE PC
Mark Soper, Patrick Norton
Cod. 2770 - Pag. 640
€ 46,00

Manuale
COMPUTER GUIDA DI SOPRAVVIVENZA
Lorna Gentry
Cod. 2772 - pag. 288
€ 25,50

Manuale
WIRELESS
GUIDA COMPLETA PER NON ESPERTI
Joyce Schwarz
Cod. 2771 - Pag. 352
€ 30,50

Practical
ORACLE 9i
Dan Hotka
Cod. 2763 - pag. 512
€ 49,00

Manuale
I SEGRETI DI WINDOWS XP
Curt Simmons
Cod. 2804 - pag. 704
€ 51,00

Manuale
GLI HEDGE FUND PARLANO ITALIANO
A. Manuli, E. Manuli, Nunzia Melaccio
Cod. 2798 - pag. 162
€ 18,00

Grafica in Pratica
INVENTOR R6
GUIDA PRATICA
Edoardo Pruneri
Cod. 2797 - Pag. 352
€ 30,50 - Con CD-ROM

Punto.Web
JAVASCRIPT
PER ESEMPI
Dario Mannu
Cod. 2768 - pag. 352
€ 24,00 - Con CD-ROM

Grafica in Pratica
PHOTOSHOP 7
EFFETTI SPECIALI
Scott Kelby
Cod. 2803 - pag. 288
€ 41,00 - A colori

JACKSON LIBRI®

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **BLIZ GAMES** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Zapper

Legge n° 1 del videogioco: il videogioco dev'essere divertente.

*Sebbene **Zapper** non sia avaro di aree segrete, la ricompensa elargita a chi ne raccoglie i tesori è sufficientemente misera da soffocare immediatamente la voglia di scovarle.*

Dopo aver sviluppato il seguito ufficiale di **Frogger** (al secolo **Frogger 2: Swampy Revenge**) sulle piattaforme PSone, Dreamcast, Gameboy Color e PC per conto di Hasbro Interactive, Bliz Games si ripresenta sulle console attuali con una nuova edizione del "franchise", stavolta sotto etichetta Infogrames. E vi chiederete: cosa c'entra questo **Zapper** con **Frogger**? Tutto, perché **Zapper** equivale ad un **Frogger** spogliato della licenza. E non è un caso che i due titoli suonino più o meno allo stesso modo. E' infatti nel gameplay che i tratti del codice genetico di **Zapper** confessano apertamente la loro discendenza. Il ranocchio lascia il posto al grillo, ma resta intatto il sistema di locomozione per piccoli balzi. Strumento d'offesa non è più la lingua elastica ed estensibile del rospo, ma la scarica elettrica prodotta dalle antenne dell'insetto. Al di là di queste differenze formali, la meccanica di gioco è decisamente identica. I quindici livelli lineari allestiti da Bliz Games ed inquadrati da una prospettiva isometrica, sono di fatto l'abito di poligoni e texture di cui è vestita la griglia soggiacente, lungo la quale Zapper, il protagonista, procede un balzo alla volta, tassello dopo tassello, con l'obiettivo di spiattellare le 6 uova maculate sparse per ogni stage per anelare al confronto finale col pennuto che le ha deposte (e che tiene prigioniero il fratello Zipper). Agendo sulla croce direzionale (oppure sullo stick analogico) si comanda il balzo di Zapper verso uno dei quattro punti cardinali. I tasti dorsali permettono di ruotare sul posto in senso orario e antiorario, mentre ai 4 tasti principali sono assegnate le funzioni di doppio salto, attacco elettrico, radar (dalle antenne di Zapper si propagano onde concentriche in direzione dell'uovo più vicino, utile per individuare quelli eventualmente nascosti) e luce (dalle antenne di Zapper si propaga una luce soffusa utile per rivelare la morfologia di zone avvolte nell'oscurità). La percorrenza dei livelli presuppone la negoziazione di ostacoli variegati di tutt'altro che inedita concezione: abbiamo pedane mobili e instabili, trappole e spuntoni, seghe e trapani, fuoco e laser, miscelati a nemici di vario genere ossequiosamente battenti percorsi prestabiliti con intuibili funzioni di disturbo. Non mancano occasioni che stimolino una moderata spremitura meningea con piccoli puzzle da interpretare e risolvere per superare alcune sezioni dei livelli più avanzati. Il tutto si condensa in livelli che sono più di una semplice sequenza di pedane, ma piuttosto ingranaggi di trappole, via via più complessi e soffocanti, da attraversare con rapida precisione, occhio vigile, mente svelta e mano ferma. Ciononostante **Zapper** non offre una sfida particolarmente avvincente né impegnativa, soprattutto per i videogiocatori smaliziati. Per gli altri, le 20 vite a disposizione e la fitta rete di checkpoint che punteggiano i livelli, alleggeriscono notevolmente il carico di stress. Ma al di là del livello di difficoltà (non manca comunque una modalità "Expert" che impone un limite di tempo entro cui recuperare le uova), c'è davvero poco di entusiasmante nel prodotto confezionato da Bliz Games. Il fiume ludico scorre entro canali disegnati con cura e ossequio alle regole architettoniche del buon gioco, senza sbavature e con una spruzzata di trovate carine (più avanti le uova prenderanno "vita" e se ne andranno in giro su un paio di zampe), ma manca l'ingrediente magico, quello capace di tenere incollato allo schermo o di cantare alle orecchie del giocatore l'invito a proseguire fino al termine dell'esperienza. Concorre a frenare l'entusiasmo un sistema di controllo che per quanto ineluttabile alla luce del concept di derivazione, soffoca la fluida sinergia uomo-grillo. La necessità di ruotare su se stessi di 90° allo scopo di puntare le antenne verso un'eventuale minaccia è inizialmente contrastata dall'istinto che porta a comandare lo spostamento con la croce direzionale piuttosto che con i tasti dorsali, risultando in inopportuni balzi verso la morte. Sebbene nella maggior parte dei casi i livelli mettano in risalto la griglia soggiacente con elementi grafici come piastrelle e quant'altro ne chiarisca la struttura percorribile, non è raro trovarsi su superfici prive di punti di riferimento come lunghe tavole di legno o tronchi galleggianti. Ne conseguono azioni involontariamente suicide allorquando si interpretano erroneamente alcune distanze, un evento questo, reso ancor più frequente da sporadici tradimenti prospettici. Alla luce di questo difetto, non sorprende che il gioco dia la disponibilità di 20 vite sin dall'inizio: molte di esse verranno "sprecate" nelle circostanze appena descritte.

Al di là della modalità di gioco principale (lo Story Mode), **Zapper** presenta le alternative Arcade e Multiplayer Mode. La prima consente di ripercorrere i livelli già completati anelando al raggiungimento di obiettivi diversi dalla semplice collezione di uova, come ad esempio il recupero di tutte le lucciole sparse per l'area di gioco. La modalità multi-giocatore, invece, permette ad un massimo di 4 persone di darsi battaglia in arene di media grandezza, vuoi raccogliendo determinati oggetti, vuoi scagliandosi saette vicendevolmente. Non manca una sorta di reinterpretazione della palla a mano, allorquando l'oggetto del contendere è il piccolo Zipper che andrà raccolto e scagliato nella porta avversaria. Dispiace constatare che niente di tutto questo offre una profondità ludica sufficiente a stimolare l'interesse dei partecipanti, risolvendosi in un ozioso esercizio di inseguimento/elusione avulso dal benché minimo ragionamento tattico.

Zapper è in definitiva un gioco "ok", semplice, di rapida assimilazione e senza imperfezioni rilevanti, eppure non funziona, non stimola e non diverte. Buono come "regalo-pensierino" al nipotino di 6 anni. Ancora meglio come elemento d'arredo sullo scaffale dei negozi.

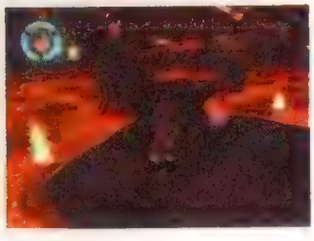
voto **4 su 10**

di marcello**cangialosi**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **BIZARRE CREATIONS** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Il Pianeta del Tesoro

Legge n° 103 del videogioco: La somma di semplici meccaniche di gioco produce spesso videogiochi di buon valore.



Il sistema di controllo del Solar Surfer permette di saltare, abbassare la vela (per evitare impatti) e di eseguire un numero limitato di trick. Il grind, l'azione più importante, è eseguibile solo in precisi punti dei percorsi

Il giocatore può accedere in qualsiasi momento ad ogni livello sbloccato, così da terminare le missioni ancora incomplete. Ogni stage offre due missioni fisse: la raccolta di 100 monete e la raccolta di 10 energie verdi, quest'ultima da completare necessariamente con l'uso di una sola vita.

Datemi un punto d'appoggio e non saprò che farmene. Datemi un martello e che cosa ne vuoi fare. Datemi degli elementi di gioco classici e realizzerò per voi un degno platform su licenza. Così funziona il mondo dei videogiochi. Il popolo reclama in piazza l'innovazione, ma intanto la semplicità vince e convince. Due a zero a tavolino. E allora partiamo dal tavolino. E poggiamoci sopra i piedi. Culo affondato in poltrona. Joypad in mano. Tasto Start sul **Pianeta del Tesoro**…

Guardami mamma, salto e corro dentro mondi tridimensionali. Guardami mamma, viaggio ad alta velocità su un windsurf con i retrorazzi. **Il Pianeta del Tesoro** potrebbe essere definito come un incrocio tra un **Mario 64** allo stadio basico ed un **Tony Hawk** allo stadio futuristico. Una miscellanea di mini-missioni incastrate in un videogioco onesto, lineare, a specifico uso di minorenne, dove livelli all'insegna del classico platform 3D si alternano a livelli a bordo del Solar Surfer citato in precedenza. In questi ambienti mediamente ampi, dalla fluida complessità, lo stevensoniano Jim Hawkins combatte ed esplora, nel tentativo di completare 5 obiettivi di gioco in progressiva apertura. La raccolta di monete e di energie verdi, classico pretesto per impegnare un paio di missioni a livello, lascia solo inizialmente interdetto il giocatore. Poche ore di gioco, infatti, e gli elementi di forza di **IPDT** emergono su schermo. Un game design di livello leggermente superiore alla media di queste produzioni, conduce il giocatore per mano lungo obiettivi sempre degnamente differenziati, con spunti di interesse che si propongono e rinnovano anche nelle fasi inoltrate di gioco. A semplici compiti di raccolta seguono classiche missioni di raggiungimento di location. Sessioni di scontro con i boss si alternano a fasi di shooting da torretta. Barili da distruggere. Meccanismi da attivare. Sequenze di salti. Quindi la presenza di gadget ad uso temporale, tra bracci bionici, jet-pack, glider e altre amenità, adeguatamente sfruttati da Bizarre Creations per variare l'esperienza di gioco e offrire meccaniche ragionate. Ed eccolo Jim Hawkins. Una volta impegnato a sfruttare con precisione il jet-pack per eseguire un super-salto, un'altra in corsa contro il tempo per raggiungere una leva prima della disattivazione dell'item speciale, un'altra coinvolto in un'azione stealth contro guardie-robot dall'alto livello di ostilità. E tutto questo ancora prima di varcare la soglia di metà gioco. Quando l'azione piattaformica ristagna, infatti, per il giocatore di **IPDT** si apre la possibilità di sperimentare il velocissimo Solar Surfer. E così ci si ritrova in nuovi livelli, generalmente più ampi delle sezioni platform, nei quali affrontare anche in questo caso 5 obiettivi differenti. Ma a bordo di un Solar Surfer la natura delle azioni non può essere troppo simile alle sezioni di esplorazione pedica. Le operazioni di raccolta si ripetono, ma il campo, oltre queste banalità (comunque meno lineari, visto il mezzo usato per l'esplorazione), si apre a nuove piccole esperienze. Tra percorsi da completare nel tempo limite e serie di anelli da infilare, Jim Hawkins ripercorre nel suo piccolo le gesta di Tony Hawk, lanciandosi in chilometrici grind su trave o chiudendo trick in half-pipe per accumulare punti. Un'azione in genere ben registrata, dalla difficoltà calibrata a misura di essere umano (e non spianata al minimo per venire incontro all'utenza under-12), ma sempre sulle corde di una apprezzabile non-complessità. Esattamente nel senso dell'easy-gaming. Un lavoro di rifinitura operato d'altra parte anche sul comparto tecnico, caratterizzato da un discreto impatto audio-video, seppur penalizzato da scelte cromatiche inspiegabilmente tese e oscure. Esattamente l'opposto di quello che ci si potrebbe attendere da un gioco su licenza Disney. In definitiva…

Il Pianeta del Tesoro è la dimostrazione delle degne potenzialità di un melting-pot su licenza. Trascinato su ring per confrontarsi con altri titoli della sua categoria, l'opera Bizarre Creations esce inevitabilmente sconfitta su tutti i fronti, vittima della sua stessa semplicità e delle sue limitate aspirazioni. Inquadrato per il target di riferimento (criterio al quale si riferisce il voto a fondo pagina, altrimenti da declassare di un'unità), **IPDT** acquista invece un degno valore, soprattutto per merito della buona varietà ludica instillata nel codice del gioco. Un'avventura aperta ad under-12 e a qualche veloce incursione di giocatori più adulti. Sempre che esista una ragione, su una console che ospita titoli quali **Jak & Daxter** e **Ratchet & Clank**, di rivolgersi all'ennesimo titolo su licenza…

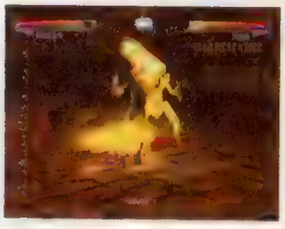
voto **7 su 10**

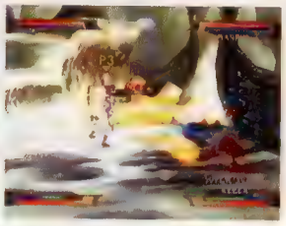
di ivanfulco

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TITUS** SVILUPPATORE **SAFFIRE** GENERE **BEAT'EM UP** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP**

Barbarian

Non sarà il seguito ufficiale della arcaica saga per personal computer, ma questo **Barbarian** può considerarsi suo figlioccio spirituale...





*Quasi tutte le arene si estendono in altezza in maniera analoga agli stage degli ultimi capitoli di **Dead Or Alive***

Se volessimo individuare, all'interno di un immaginario albero genealogico, i giochi da cui il qui recensito **Barbarian** ha ereditato i geni, tra i favoriti ci sarebbero senza dubbio l'omonimo titolo pubblicato da Palace sui vecchi computer 8bit tre lustri or sono e il più recente **PowerStone** su Dreamcast. In medievaleggianti arene 3D situate in lungo e in largo sulle selvagge terre di Barbaria, si scontrano i destini di dieci guerrieri pronti a lottare fino alla morte in duelli all'arma bianca.

Ogni contendente dispone di due tipi di attacco (uno forte e rapido, l'altro lento e letale) associabili in otto agevoli combinazioni, ciascuna culminante con uno specifico effetto speciale. Alle variazioni di gittata e tempi d'esecuzione, quindi, si aggiunge la possibilità di stordire l'avversario per un tempo maggiore rispetto al normale, di poterlo scaraventare verso l'alto per continuare a infierire con una primitiva juggle combo, di ricaricare più in fretta la propria forza mentale e così via. Quest'ultima consente di scagliare attacchi magici di intensità variabile a seconda del tempo di carica. Il quantitativo sottratto corrisponde alla potenza del colpo inflitto, ed è sempre monitorabile visivamente tramite una seconda barra posta immediatamente sotto quella indicante l'energia vitale. Il principio su cui si fonda il processo di rigenerazione spirituale si basa sull'entità del danno subito o inferto; è facile arguire che è sempre meglio suonarle che prenderle, ma nel caso la situazione cominciasse a farsi drammatica, al giocatore viene servito un jolly, un'ultima chance per ribaltare le sorti della partita. Il controllo screen relative assicura totale libertà deambulatoria, amplificata dalla facoltà di arrampicarsi sui pali o di procedere aggrappati a talune superfici parallele al suolo. Oggetti come pilastri, macigni e ossa di dinosauro possono essere raccolti per essere lanciati contro il malcapitato di turno o adoperati essi stessi come armi. Nella modalità storia, scelto un barbaro a piacimento tra quelli disponibili, si viene proiettati in una sfilza di combattimenti che caratterizzano la sua impresa personale, con biforcazioni sporadiche che consentono di determinare superficialmente il corso degli eventi. Dopo ogni trionfo, vengono elargiti dei punti esperienza che il giocatore può distribuire a propria discrezione per potenziare qualità come energia totale, potenza del colpo che conclude una combo e velocità di ricarica della forza spirituale.

Tante caratteristiche interessanti, queste, che avrebbero dovuto scongiurare **Barbarian** dall'essere etichettato come beat'em up "ignorante" e fondato sul casuale pestaggio di tasti, offrendo combattimenti basati su dinamiche di gioco complete ed equilibrate. Proprio alla luce di questo intento è paradossale constatare che l'esito diverte per motivi ad esso antitetici. Una volta messo piede in campo, la rapidità degli attacchi concatenati avversari è tale da inibire qualsivoglia sforzo per approntare un combattimento strategico, intelligente, ragionato, facendo degenerare il tutto nel dilettantismo di una baruffa. Altra *impasse* è quella dei fendenti mandati a vuoto. Se il giocatore innesca una sequenza di mosse a catena mancando disgraziatamente il bersaglio (per problemi di prospettiva, ad esempio), questi non può fare altro che osservare impotente il proprio alter ego continuare a malmenare l'aria fino a quando un nemico non ne approfitti per bastonarlo come si deve. Inconveniente facilmente evitabile: sarebbe bastato prendere esempio anche dal recente **Onimusha 2** per far dirigere il personaggio automaticamente nella direzione dell'antagonista più vicino. E ancora, in alcune circostanze un gruppetto di nemici si accalca attorno al proprio lottatore mandato al tappeto, che continua così ad essere massacrato non appena si rialza senza poter disporre di una visione chiara di quello che gli sta capitando.
Bocciatura senza appello, dunque, per l'ultima fatica Saffire? La risposta è no. La modalità multiplayer (fino a 4 combattenti) corre al capezzale di un titolo esanime in singolo, infondendogli nuovo vigore e facendolo rinascere in allegri tafferugli dove è il gioco sporco, caotico e pressappochista a dettare legge. I difetti percepiti con disappunto in solitario, vengono invece tollerati di buon grado da un gruppo di amici intenzionato a sfogare i propri istinti bestiali senza troppi pensieri, tramutandosi in motivi di ilarità generale.

Barbarian, insomma, si gioca per il piacere della rissa. Lontano dalla classe di produzioni nipponiche come **Powerstone** o **Smash Bros**, riesce a guadagnarsi una sufficienza a patto di avere qualcuno con cui condividerlo.

voto **6 su 10**

di giuseppe**de riso**

X-Men: Next Dimension

Gli X-Men e i loro avversari tornano a darsele di santa ragione su una console Sony, ma il vigore delle prime scaramucce a 32bit sembra ormai un ricordo lontano...

di erikpede

Dopo due prestazioni abbastanza convincenti su PSone, Activision e Paradox Development hanno finalmente deciso di far compiere agli X-Men il grande salto su PlayStation2: una scelta scontata, visto l'attuale orientamento del mercato, sulla quale gli sviluppatori avrebbero però dovuto applicarsi un po' di più. **X-Men: Next Dimension**, infatti, risulta alla prova dei fatti sin troppo simile ai suoi predecessori, nonché non molto dotato sul piano della realizzazione audiovisiva. La meccanica di gioco, tanto per cominciare, è quasi analoga a quella dei due **Mutant Academy** per PSone, dai quali **Next Dimension** si differenzia principalmente per l'introduzione della libertà di movimento dei personaggi, neanche troppo utile in fin dei conti. Le combo prolungate, da eseguire a terra e in aria, restano ancora il cardine attorno al quale ruotano i combattimenti, mentre l'esecuzione delle "super" continua a passare per il riempimento di una barra suddivisa in tre settori, ciascuno dei quali può essere privato dell'energia accumulata a favore di un'altra zona dell'indicatore colorato. Un sistema che, per quanto originale all'epoca del suo debutto, è ormai banalotto e persino un po' superfluo, vista la rapidità con cui le barre possono essere riempite. Il parco mosse, da parte sua, è indubbiamente corposo e prevede colpi dall'esecuzione molto semplice, combinazioni altrettanto intuitive, prese, contromosse e, nel caso di alcuni personaggi, addirittura brevi escursioni in volo. Peccato che le animazioni associate ai vari assalti siano troppo rigide e innaturali e, soprattutto, che i controlli rispondano lentamente e in maniera poco accurata, il che non fa altro che restituire la spiacevole sensazione di avere a che fare con un gioco eccessivamente impacciato e "artificioso". Le collisioni non proprio impeccabili e i ricorrenti déjà-vu (le inquadrature "drammatiche" associate alle prese, molti colpi speciali e non, gli effetti sonori stranamente "sporchi" e altri dettagli sanno di già visto, per non dire che sembrano presi di peso dai primi due giochi della serie), poi, non possono non far pensare ad un prodotto confezionato con più attenzione per la fedeltà al fumetto che non per l'impianto di gioco vero e proprio, senza che la fedeltà in questione raggiunga peraltro vette particolarmente elevate. Questo perché le due dozzine di personaggi riprodotti da Paradox Development mancano di una caratterizzazione adeguata, un po' a causa di una modellazione e di un set di rivestimenti di poco superiori al minimo sindacale consentito su PlayStation2, un po' per la povertà degli elementi di contorno (le pose di vittoria e le frasi campionate si ripetono con frequenza allarmante) e per le occasionali incoerenze con i superpoteri degli eroi degli albi originali. La rosa dei lottatori, inoltre, soffre di un evidentissimo sbilanciamento che porta il giocatore a preferire una cerchia assai ristretta di personaggi, lasciando nel dimenticatoio tutti gli altri – una situazione aggravata dall'intelligenza artificiale codificata da Paradox Development, insopportabilmente "cheap" nei livelli più avanzati. Va meglio sul fronte degli extra (personaggi segreti, costumi aggiuntivi, arene nascoste e via di questo passo) e delle opzioni, che prevedono un discreto assortimento di varianti di gioco. Alle modalità di ordinaria amministrazione per un picchiaduro (Arcade, Survival, pratica e uno-contro-uno) gli sviluppatori hanno affiancato una sezione Story piuttosto inusuale, in primis perché narra effettivamente una storia (gli X-Men e Magneto, in breve, si sono alleati per combattere Bastion, intento a rubare la tecnologia di Forge per sterminare tutti i mutanti del mondo), e in secondo luogo perché vanta una struttura decisamente inconsueta. Il giocatore, in pratica, si può trovare a dover utilizzare obbligatoriamente un determinato personaggio in certi scontri, mentre in altri frangenti può sceglierne uno da uno schieramento ridotto che tiene conto dello svolgimento della storia: un espediente originale, e su questo non ci piove, che però non basta a colmare le lacune di **X-Men: Next Dimension**, siano esse relative al gameplay o legate alla realizzazione vera e propria (da non dimenticare, in tal senso, i lunghi caricamenti, i temi musicali senza infamia e senza lode, e le sequenze di intermezzo noiosette, animate unicamente dalle voci di un cast di attori che include pure Patrick Stewart). Il solo nome degli X-Men, d'altro canto, non può sostenere l'intero peso di un franchise videoludico se agli sviluppatori mancano la voglia di innovare e il coraggio di farlo...

voto **5 su 10**

Gli effetti speciali visivi, come da tradizione per questa serie, sono estremamente efficaci e riproducono con successo i superpoteri degli X-Men e dei loro acerrimi nemici.

Le arene, oltre ad essere strutturate su più livelli e ad essere dotate di diversi elementi interattivi, somigliano moltissimo alle locazioni rese famose dal fumetto originale.

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - **Super Console**
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

a cura di ivan**fulco**

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELLA LIBERTÀ DA PLAYGROUND – Vol. 2.1

Rispondendo a Carlo, voglio raccontarti una sensazione…

È ormai da un po' di tempo che impazza, per non so bene quali stati d'America, un serial killer che uccide con un fucile di precisione. Quando ho sentito (visto) la prima volta la notizia al tiggì, ho pensato, con un moto di (lo devo ammettere) divertita sorpresa, che queste cose le avevo fatte anch'io annoiato dalla difficoltà di una missione per El Burro (bossettino di **GTA3**)… Appostato nei pressi del casinò del giapponese, avevo freddato circa una ventina di persone, prima di dover ripiegare per l'arrivo di un paio di elicotteri. Poi, subito, la divertita sorpresa è diventata cupa coscienza. Questa volta è davvero, non c'è niente da ridere… Ma ciò non significa che non lo rifarò in **Vice City** (magari provocare qualche incidentino sparando alle gomme delle auto in corsa… mah?). Chessò, pensa ad un Pulp Fiction… Ha scene deliranti ed iperviolente, ma il contesto ti viene presentato in una cornice comico-grottesca, che suscita ilarità (dalla seconda visione in avanti, almeno per me). Il divertimento, in questo caso, consiste nell'avere la possibilità di fare tutte queste cose assurde, senza che nulla accada davvero. Per questo tipo di divertimento, il binario non assume il ruolo di alternativa, ma di veicolo diciamo "imperfetto", "inadatto" a rappresentare con la dovuta potenza questo senso urbano di criminalità. Ma se l'impianto ludico si fonda sull'appagamento estetico di eseguire mosse spettacolari al fine di gonfiare come un canotto il personaggio avversario, ed è realizzato bene, un **Devil May Cry**, o un **Virtua Fighter**, che non possono certo definirsi "liberi" nel senso più stretto, sono i benvenuti nel tray. Un approccio diverso, diverse corde ludiche pizzicate dall'impianto di gioco. Meno fruibili, più divertenti, meno longevi, più alienanti? Risposta in rovesciata su due fronti (il secondo è la domanda di Ivan "la libertà nel videogioco evoluzione del binario o sua alternativa?"): secondo me entrambi ingredienti, e per fortuna non i soli, del concetto generico di videogioco. Dipende dal nostro punto di vista, gusto ed esperienza il valutare una "area ludica" stimolata da un VG e decidere se la cosa ci aggrada… In **GTA** appaghi la tua volontà di pubblico e incontrastato sterminio cittadino a 360 gradi, in **Silent Hill** appaghi la voglia di tensione e paura, ruggine e sangue, in **GT** il godimento della guida sportiva automobilistica, ecc… Ci sono buoni titoli che valgono la pena di essere giocati per ognuna di queste aree. Come ci sono buone pellicole in tutti i generi cinematografici e grandi pezzi in ogni genere musicale. De gustibus. Volevo buttare lì ancora un pensiero… Estendendo questo concetto di libertà alla trama, viene fuori che esistono trame accessorie, ovvero una più o meno articolata giustificazione alla presenza del personaggio e delle sue azioni nell'ambiente, e trame interattive, dove lo svolgersi delle stesse avviene per manipolazione da parte dell'utente, che aggiunge così un carico ludico all'esperienza, nella misura in cui possa intervenire più o meno profondamente nella stesura degli eventi. Secondo me questo è un aspetto che raramente viene preso in considerazione nella valutazione di una trama.

Saluti a Ivan e alla Redazza Tutta

Mirko

Lo sciasciano Mirko ci parla di corde ludiche e di legittime motivazioni personali, concludendo con un chiaro & condivisibile "a ciascuno il suo". Ma oggi non voglio entrare nel merito del dibattito sulla libertà nei videogiochi. Preferisco lasciare a voi il campo di discussione. Mi limito solo ad intervenire riguardo all'ultimo spunto offerto. Devo ammettere, sciasciano Mirko, di nutrire qualche dubbio circa la tua "classificazione" delle trame dei videogiochi. Non sono convinto, in pratica, che si fondi sui corretti opposti. Mi spiego: ci parli di trame accessorie (intendendo quelle utili solo come giustificazione all'azione) e di trame interattive (intendendo quelle lungo le quali è data la possibilità di scegliere), ma i corretti binomi non dovrebbero essere ampliati? Non dovremmo parlare di trama accessoria / significativa e interattiva / non interattiva? Avremmo così 4 categorie: Accessoria/Interattiva, Accessoria/Non Interattiva, Significativa/Interattiva, Significativa/Non Interattiva. È un metodo valido per la definizione di una trama? E soprattutto, a che serve?

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELLA LIBERTÀ DA PLAYGROUND – Vol. 2.2

Iniziare una missiva con una massima tutta da accertare, me ne rendo conto, è un po' azzardato, ma lo faccio solo perché è funzionale a ciò che voglio concludere più avanti. Resistete.

[Soluzione: scacco in 5 mosse]

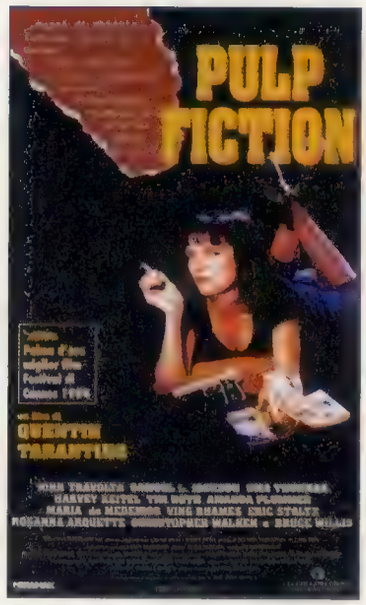
Cavallo in GC

Videogiocare è un po' fare l'attore.

Non nel senso cinematografico del termine, piuttosto per il fatto che ogni volta che stringo un joypad in mano mi accingo a togliermi (virtualmente) le pantofole che fanno di me quello che sono, per diventare (virtualmente) un ego scorrazzante per altri mondi più o meno improbabili di questo in cui ci troviamo a vivere (realmente). […] Divento quindi un altro "qualcuno" (a volte divento "qualcosa-animale", a volte "qualcosa-oggetto", ma qui mi limiterò a considerare solo esseri antropomorfi, assimilabili indifferentemente - a più livelli - alla nostra specie videoludosapiens). Fin qui ci siamo tutti? Ci siamo? Anche tu, lì in fondo, con la patacca di Nutella sulla maglietta? EHI! - ah, bene. Allora vado avanti.

Pedone in XB

Avevo forse 8 anni e una curiosità che in quanto a spessore era pari a un foglio di carta igienica, la prima volta che ho giocato a Dungeons & Dragons. Nel mio mondo bambinesco il massimo della fantasia per me era essere un nano. BUONO. Una volta appreso che la scelta dell'allineamento del personaggio prevedeva di essere neutrali oppure - oh my - "malvagi", il master mi illustra anche come queste caratteristiche influiscano per forza di cose (volendo giocare con un minimo di serietà/credibilità) sul comportamento del mio amico avatar. Sorpresa: se scelgo di essere cattivo, devo comportarmi - pensate - da cattivo. Momento di riflessione. Accarezzo per un istante le potenzialità, poi - in volata - corro ai ripari nel boschetto della mia fantasia, saldamente radicato a (al tempo) indubitabili valori disneyani. Ah, lo zio Walt. Sono spaventato, agonizzante. "Cioè, io dovrei essere un nano Machiavelli che non si fa scrupoli e pensa solo a sé, con il famoso fine che giustifica i famosi mezzi?!? Ma come? Io voglio aiutare gli altri, coprire le spalle al mio party, salvare i civili NPC in pericolo. No, via, per me è troppo. La mia coscienza non mi permetterebbe di vivere bene, sapendo che un elfo è morto sbranato da un grizzly solo perché io non avevo voglia di infilarmi in un combattimento". And so on. Ci rimugino un po' su e - invidiando chi invece riesce con disinvoltura ad essere un personaggio sprezzante di tutto e di tutti, in un gioco privo di qualunque conseguenza pratica nel mondo reale - mi rassegno, tranquillizzato, a fare 'sto nano buono, con grande pace della mia coscienza sudata. Fine flashback. Mi seguite? Anche tu, lì in fondo, che stai facendo bricioli ovunque con quel pane? Bene.



Pulp Fiction *di Quentin Tarantino, con John Travolta, Samuel L. Jackson, Bruce Willis, Uma Thurman e Harvey Keitel (1994). Due killer, un pugile, la donna di un boss e due piccoli delinquenti. Le loro storie si intrecciano, in una costruzione narrativa che abbandona la sequenzialità degli eventi in favore di una struttura "a mosaico". Il videogioco ha i mezzi per riproporre strutture complesse di questo tipo? O è condannato ad un'impostazione classica, nella quale gli eventi siano narrati sequenzialmente?*

Alfiere in GT (A3)

Compro **GTA3**. Ora ho più anni di quegli 8 iniziali, e la mia curiosità, grazie anche ad una sviluppata maturità, rasenta decisamente più lo scottex che non il semplice foglio di carta igienica. E di questo passo, chissà dove si fermerà. Compro **GTA3**, dicevo. Protagonista? Chi interpreto? Un Mario buono? Un Link buono? Un Tidus buono? Un eroe-a-vostro-piacere buono? No. Mi danno uno sfigato col giubbettino che, armato di pistola, fa una rapina in banca ma viene fregato dalla sua compagna figona. Oltraggio. Viene beccato e, una volta libero […] decide di render pan per focaccia a chi gliel'ha messo lì con nochalance. Di nuovo, chi interpreto? Interpreto un uomo già avviato alla vita criminale (una rapina - quella dell'inizio - non è un omicidio, ma non mi sembra comunque "lodevole", per così dire), sufficientemente privo di scrupoli e assolutamente determinato a fare i propri interessi, se del resto è così pronto a scalare le piramidi della malavita organizzata locale

Walt Disney (1901 Chicago – 1966 Los Angeles). Produttore e regista del cinema d'animazione. Una volta disse: "If you can dream it, you can do it" (trad: "Se puoi sognarlo, puoi farlo"). In seguito non specificò se questo assunto fosse valido anche per i videogiochi.

[tradendo più volte le bande a cui ogni volta va ad associarsi] pur di avere le informazioni di cui ha bisogno. Da un punto di vista etico-morale, secondo la nostra società, non è esattamente un modello da seguire, no? Convenite con me, su questa descrizione frettolosa e approssimativa del gioco? Sì? anche te, lì in fondo, che hai la bocca impastata di Nutella? Perfetto.

Torre in PS

Riassumo per tutti quelli che, trovando noiosa la mia lettera, hanno saltato fino a questo punto, vedendo una lista numerica di punti (a volte aggiunge scientificità al discorso… ussà mai):

1) Quando videogioco assumo il ruolo di un qualcosa qualunque, e per tutto il gioco si presume che io mi immedesimi nei movimenti di questo qualcosa (per poter giocare nel senso più stretto del termine) ma anche - teoricamente e preferibilmente - nella sua visione del mondo, nei suoi problemi, nella sua sensibilità.

2) Essere un qualcosa qualunque buono presuppone - per coerenza - fare il buono. […] Essere un qualcosa qualunque cattivo presuppone fare il cattivo.

3) In **GTA3** sono uno che per non fare la figura del fesso è disposto a fare qualunque lavoro - a parte il netturbino - pur di arrivare a chi ha infangato il suo onore. Sono anche un killer a pagamento. La libertà nel gioco lascia spazio al giocatore su un sacco di punti, per quanto riguarda la risoluzione dei problemi, ma in ogni caso il tipo sarà sempre e comunque un killer. Osservate, ora, il quasi-sillogismo: vesto i panni poligonali di un killer, quindi sono un cattivo, quindi mi comporto da cattivo. Brillante intuizione, no? Grazie. Ma resistete, arrivo alla mia conclusione.

Regina in PS (2) : scacco matto

Sapete cosa penso? Penso che la libertà in un gioco come **GTA3** sia grandiosa proprio perché agevola un sacco quelli che, come me a 8 anni (ma anche dopo gli 8 anni, a dir la verità..), son frenati troppo pesantemente, (anche) in un gioco, dai valori etico-morali che essi hanno appresso nella società in cui vivono. Rockstar North mi spiega che se voglio solo la mia vendetta e far male al minor numero di persone "innocenti" posso farlo, basta che io mi attenga ai lavori da svolgere. Ma Rockstar North, con fare vispo, mi lascia poi intravedere che, in base a quanto sono capace di immedesimarsi nel ruolo che il mio personaggio incarna, posso raggiungere 174mila livelli di maggiore profondità e realismo sul mio "stile di vita da killer". Sta a me decidere come "vivere". E anche Kojima-san ce l'aveva fatto capire, quando ci diceva che per liberarsi delle guardie c'erano 174mila modi diversi. Sapevamo anche, però, che un vero Snake […] è con ogni probabilità un uomo "stealth"; si serve delle ombre, non delle armi. Lo sapevamo. Eppure, quanti non hanno preferito usare un rapido colpo di pistola alla testa su una guardia, anziché imparare il percorso della ronda e aspettare il momento buono per strisciare in silenzio nell'oscurità? Quanti si sono effettivamente adoperati per essere LO Snake? Io no. Non facevo mai ingressi alla Rambo, ma io no. Non veramente. E lo sapete perché, perché l'avete fatto anche voi. Anche tu lì in fondo, che sorridi sazio con una patacca continentale di Nutella sulla maglietta. Perché così era difficile. **GTA3** ripropone la stessa filosofia, secondo me, ma da un'ottica esattamente ribaltata: si può essere spietati, ma alla fine la vera difficoltà (oltretutto che, come in **MGS**, non c'è un vero Game Over), è esserlo fino in fondo. Per cui, la prossima volta che ci giocate, cercate di non essere Walt Disney; piuttosto, siate pragmatici: magari anche voi vi ritroverete ad andare con una prostituta - in modo da far alzare il vostro livello dell'energia [sembra una metafora sessuale, ma non lo è] - per poi gonfiarla subito dopo come una zampogna e (ri)prendervi un pacco di soldi. Del resto, quella mitraglietta da AmmuNation è proprio invitante, sì sì, e non so voi, ma io voglio averla per giocarci coi miei buffi amici della Triade. Fine. Saluti,

Little Oracle
formerly known as Dario G.

THE NEED FOR SPEED DA PLAYGROUND

Gentile Ivan,
ti scrivo perché c'è una cosa di cui si è parlato pochissimo e che secondo me rappresenta un limite di molti titoli PS2 (limite comune anche a parecchi titoli PSX): la carente sensazione di velocità di molti giochi di guida, anche i migliori, nonostante le prestazioni dell'hardware PS2 facciano supporre il contrario. Prendiamo **GT3** (uno a caso...): non so voi, ma quando mi trovo lanciato a oltre 200 km/h con un'auto da 300 cv su un qualsiasi circuito mi sembra di essere a 70 km/h sulla statale che mi porta in spiaggia! Per avere una netta sensazione di andare forte bisogna correre con i bolidi da almeno 600 cv, quelli che in poco tempo ti proiettano a 300 e passa km/h in tutta sicurezza. In pratica questa limitazione fa passare la voglia di correre con le auto "normali" e costringe il giocatore a correre solo con i "missili". Penso che questo sia dovuto a vari motivi, tipo l'elevata larghezza dei circuiti o il fatto che ci siano auto da oltre 450 km/h e che quindi il motore di gioco offre le massime prestazioni in quell'occasione, mentre a "soli" 200 km/h l'engine offre meno del 50% di quello che può dare. Se il problema fosse solo quest'ultimo, consiglierei a Yamauchi di fissare per **GT4** la velocità massima a 380/400 km/h o anche meno, se può servire a rendere il gioco più veloce (ferma restando la fluidità a 60 fps). Passiamo a **WRC**: in questo caso non abbiamo auto da 400 km/h, al massimo si arriva a 250 o poco più... eppure anche qui la velocità che si legge sul tachimetro non è quella che sembra (tra l'altro i programmatori si sono dimostrati anche molto "ottimisti", visto che a volte capita di prendere curve secche o tornanti a oltre 120 km/h, cosa impossibile anche per una F1!). Il bello è che poi guardando il replay dalle prospettive "classiche" (dal cofano e da dietro), noto che la sensazione di velocità è molto più elevata e mi chiedo come mai, giocando, l'engine non vada così forte. Che sia una scelta dei programmatori per rendere il titolo più giocabile e meno nervoso, cioè più adatto alla massa e meno selettivo? Mah, fatto sta che così è molto meno realistico (guardatevi una gara di rally e capirete che effetto fa correre a "soli" 150 km/h in mezzo agli alberi... velocità rizzacapelli!). Recentemente però mi sono procurato (dal mercato dell'usato) un titolo che finalmente rende giustizia alla velocità sviluppata dalle auto, sebbene abbia parecchi altri difetti in altri comparti (prima fra tutte la fluidità che cala scandalosamente varie volte...): **V-Rally 3**. Tralasciamo le 1,6 a trazione anteriore che pattinano continuamente e non sono molto potenti (i 215 cv si sentono lo stesso comunque) e passiamo al piatto forte: la guida delle WRC. È il primo titolo di rally che dà la reale impressione di viaggiare su un'auto potentissima e pericolosa (a dispetto dei "soli" 300 cv). Iniziate una tappa a caso e appena supererete i 100 km/h vi renderete conto che se uscite anche di poco dalla sede stradale l'auto potrebbe avere delle reazioni non molto "amichevoli". Anche un rally apparentemente semplice come il Safari, pieno di rettilinei, può trasformarsi in una disfatta visto che basta una distrazione per compromettere tutto. In molte tappe è difficile anche raggiungere i 130/140 km/h, proprio perché da quello che ho capito si è cercato di simulare il vero comportamento dell'auto, senza modificarlo per renderlo più "videogiocoso" (passate il termine), come invece è stato fatto in **WRC**, dove in un attimo ci si trova a 180 km/h con il pieno controllo del mezzo. […]
Un saluto a tutta la reda...

Marco "HOLLYWOOD" Brusegan - Venezia

La sensazione di velocità è inversamente proporzionale al diametro dello sfintere anale. È proprio lì che bisogna indagare. Non sullo sfintere anale, ma sul concetto. Converrai con me, lagunare Marco, che buona parte dell'adrenalina scaricata in accelerazione è dovuta alla sensazione intima di pericolo avvertita dal giocatore. La visuale interna limita la percezione, aumentando l'insicurezza lorda del pilota. Lo scarso controllo della vettura amplifica la sensazione di impotenza, producendo il medesimo risultato. Gli input audio-video-tattili, da parte loro, sono in grado di offrire sensazioni simili. Adotta una visuale grandangolare ed il terreno sembrerà schizzare a ludicrous speed in prossimità del bordo dello schermo. Implementa potenti rombi dei motori e ti sembrerà di avere 10Km/h di più sul tachimetro. Riempi l'abitacolo di scricchiolii, dando l'impressione che l'auto si stia smontando in corsa (abbandonandosi flaccidamente sulle gomme come la 313 di Paperino), e il pathos aumenterà progressivamente. Sempre che, sia chiaro, il giocatore abbia degne motivazioni. È una questione di pulsioni ludiche: se non hai voglia di giocare, non hai voglia di stupirti. Tantomeno di apprezzare una sintetica velocità simulata. A tutto questo, come ovvio, si sovrappongono le puntuali osservazioni da te avanzate. La reale lentezza di alcuni giochi di guida, infatti, è da ricondursi spesso a motivi meno raffinati della percezione visiva, dell'impatto audio o di altre simili amenità. Da una parte l'eventuale scarsa resa dei motori poligonali, dall'altra la volontà di non warpizzare troppo l'esperienza (per non pregiudicare il controllo), dall'altra ancora la necessità di differenziare le vetture. Ma lo sfintere anale è sempre un punto di riferimento. Nel suo piccolo. In senso lato, s'intende. Guidare una Punto a 100 Km orari in autostrada (qui siamo tornati alla realtà), non è lo stesso che guidarla a 50 Km orari all'interno di un mercatino di periferia. Pesci che volano. Ortofrutta che schizza. Cinesi che urlano. Ci sono sempre i cinesi che urlano in un mercatino devastato da un pirata della strada. O forse ho visto troppi film di Hong Kong…

Lo Zen e l'arte della manutenzione della motocicletta, di Robert Pirsig, Adelphi (1988), 7,22€.
*Un lungo viaggio in moto sulle strade americane, dal Minnesota all'Oceano Pacifico, alla ricerca di risposte (o di nuove domande). Di seguito due brevi commenti rintracciati sul web (**www.internetbookshop.it**):*
1. Un'autobiografia esposta in uno splendido tessuto narrativo che la innalza a capolavoro, se non classico addirittura ,di ricerca interiore in ciascuna persona - ***Voto: 5 / 5***
2. Filosofastro d'accatto viaggia in moto e alla ricerca della verità: non arriva da nessuna parte in entrambi i casi. Si crede Kant, ma non fa che rivestire della pseudocontroretorica più stucchevole e falsa le sue modeste elucubrazioni, a cui può tranquillamente arrivare chiunque sia dotato di una minima capacità di riflessione. Inutile, presuntuoso, illeggibile - ***Voto: 1 / 5***
In onore di DarknessHeir, che nel suo contributo affronta proprio il tema dell'interpretazione.

CHEAP-GAMERS DA PLAYGROUND

Gioco con i "giochini" da una vita, tutti i miei amici mi definisco Playstatiomane o Nintendomane (dipende dalla console del momento) e quindi mi sento di definirmi un Hardcore Gamer. DEFINIZIONE: Intendo un hardcore gamer un videogiocatore di lunga data con molta esperienza in campo videoludico. Ma cosa succede se vengo messo a confronto con altri HG? Beh, succede che sono visto come uno che non ne capisce un ca**o. Già. Strano ma è così. Il motivo vi chiederete voi. Il motivo è semplice. Io odio molti dei generi più acclamati e quindi i rispettivi capostipiti. Volete nomi? Ok... **Final Fantasy** e in generale gli RPG, tutti gli strategici, **Doom** e tutti i suoi cloni, quindi tutti i FPS, **Zelda**, **ICO** e molti altri. Mi fanno schifo. Non pensate che non ci abbia provato a giocarci, ho persino fatto 20 ore a **Final Fantasy 7**. Risultato? Il mio odio è accresciuto fino ad un livello indescrivibile. Dove voglio arrivare con questo discorso? Me lo chiedo anche io... Uno può giocare ai videogiochi da una vita ma identificarsi con la massa? Strana domanda... Per intendersi, io sono uno di quelli che gioca a **GTA3** prettamente per andare a puttane e investire le vecchiette con il carroarmato. Per questo non sono un videogiocatore di razza? Non so apprezzare i videogames che lo meritano? Non sono degno di scrivere su Playground? L'unica cosa certa è che mi sto facendo troppe domande... Domande senza senso, perché ognuno ha la propria visione del videoludico, e difficilmente questa è mutabile. Ma io vi chiedo semplicemente di dirmi che razza di videogiocatore sono. A dirvi la verità mi sto anche evolvendo. Infatti i videogiochi che porto a termine ormai sono veramente pochi, e anche se compro tutte le console sul mercato, difficilmente queste sono accese per più di una mezz'ora ogni 2 giorni. Mi sto ammalando? Il videogame non mi arrapa più? Forse mi sono semplicemente rotto di videogiocare... Avrei altro da dirvi, ma questa riflessione mi ha scioccato, vado a riflettere... Mi farò sentire di nuovo… Forse.… N.B. Se volete scambiare 2 parole mi trovate sul forum di www.mangadreamworld.it. Saluti.

Nemo96

*Sei un cheap-gamer, scazzatissimo Nemo. Non è una definizione offensiva, sia chiaro [per ulteriori informazioni sul cheap-gamer ti rimando alla **OUTRO** di **TFP90**], ma per come ti descrivi non sei altro che un cheap-gamer. Un giocatore stanco, trascinato, demotivato, che pratica il suo hobby con scarsa costanza e con scarsa passione, pur comprando molto o provando molto. Probabilmente è andata così: un giorno la tua mente, seguendo un percorso autonomo in emulazione di Homer Simpson, ha stilato inconsciamente la classifica delle 5 cose per cui vale la pena di vivere [cfr. Giudizio Universale sul vecchio Cuore] e ha concluso che i videogiochi non rientrano nella lista. Da qui il crollo di motivazioni. Ma è un processo naturale. Le classifiche sono fatte per stravolgersi. Forse un giorno la passione tornerà. E sarà nuova gloria. "Sono Gloria, ho lasciato la patente sul tavolo, accanto alla frutta". E con questo chiudo. Un saluto a tutti i cheap-gamer. Respect.*

AUTORI ED OPERE DA PLAYGROUND

Interessante il commento di Ferruccio Cinquemani apparso su **SC**96 riguardo all'importanza (per lui nulla) da attribuire alla figura dell'artista nell'analisi di un'opera. Personalmente, devo dire di essere d'opinione opposta: sosterrò i miei argomenti con un esempio. Premessa: l'autore dei due libri di cui sto per parlare è stato, nella metà degli anni settanta, condannato ingiustamente(?) a subire il cosiddetto "elettroshock coatto", un procedimento applicato per cancellare la memoria a coloro che venivano considerati pazzi. Nel libro intitolato "Lo Zen e l'arte della manutenzione della motocicletta", Robert Pirsig individua il concetto di "Qualità": una sorta di carattere primo della realtà, simile all'Apeiron della filosofia classica o al Dharma del Buddismo. Stabilito questo concetto, ecco che Pirsig redige un secondo libro, chiamato Lila, in cui sviluppa ed applica ulteriormente il concetto di "Qualità". Le sue riflessioni, in entrambi i titoli, appaiono sorprendenti quanto efficaci, innovative, ma soprattutto pertinenti, poiché si ergono da solidissime basi. Eppure in Lila alcuni passi appaiono non del tutto convincenti: in uno, Pirsig asserisce che quella che si è soliti chiamare pazzia non è in realtà che una mentalità che non si riesce a comprendere appieno. Cita il caso di un italiano immigrato a New York, internato poiché convinto di essere stato vittima di malocchio: se si fosse trovato nel suo luogo natale, dove credere nel malocchio fa parte della tradizione e per tanto è cosa normale, il fatto non sarebbe accaduto. Conclusione: nei manicomi sono rinchiuse persone normali, fraintese a quella maniera. Bene, è qui che entro in gioco io. Leggo questo passo. Ok, convincente, ma avendo fatto il servizio civile (per la cronaca: per pigrizia e per la necessità di stare vicino a casa e seguire il mio lavoro nuthin' else), posso dire di essermi trovato di fronte a persone veramente pazze. Malate. Ovviamente non porterò esempi, ma assicuro comunque che la loro pazzia andava ben oltre quella concepita da Pirsig. Abbiamo qui uno scontro di esperienze personali: la mia contro quella dell'autore. Se non avessi saputo che Pirsig ha sofferto poiché ingiustamente ritenuto folle, probabilmente lo avrei considerato un pirla totale in seguito alla lettura del brano di cui sopra. Ma, conoscendo le sue disavventure, posso catalogare questo episodio come una (comprensibile) vampata d'emotività; una piccola mancanza, che solo in maniera lievissima pregiudica il valore complessivo delle sue opere. Insomma, tramite la conoscenza della figura dell'autore posso valutare al meglio il suo lavoro, quindi evitare di aborrire inutilmente dei capolavori e viceversa. E poi, Ivan, nella tua risposta hai detto la parola "semiotica": ok, non c'entrava molto (oppure era un suggerimento nascosto? In tal caso i miei complimenti) ma ricordiamo che in un'analisi semiotica il termine "testo" non indica solamente il medium attraverso cui viene lanciato il messaggio, ma diversi altri elementi quali, per esempio, il rapporto tra mittente (del messaggio: aka l'autore) e ricevente, nonché il background socio/culturale di entrambi *[l'interpretazione dei segni non è una scienza esatta. Nella stessa risposta a Ferruccio cito due approcci chiaramente differenti tra loro, ndIvan]*. Infine, riguardo all'altra domanda: "È necessario farlo (indagare sul game designer) solo per alcuni videogiochi o per tutti? **GT3** come **MGS2**?" E' necessario, selon moi, farlo per tutti i titoli provvisti di messaggio. Avete trovato un messaggio in **GT3**? Sì? Bene. Si diceva, riguardo alle coliche di Yamauchi? :) Comunque, partendo dall'esame dell'autore si potrebbero trovare messaggi impliciti anche nel più stupido dei platform per bambini. Solo, bisognerebbe conoscere la vita del designer in ogni particolare. Okkeio, con questo ho concluso. Se volete scusarmi, c'è una piramide che ora devo tornare a prendere a calci ;)

DarknessHeir
(darkness_heir@hotmail.com)

MANIFESTO DEL RETROGAMING DA THE FIRST PLACE - 1

Ciao Ivan,
ecco il mio contributo per la seconda bozza del Manifesto del Retrogaming. Spero ti dia buoni spunti.

Punto 1: Storia & Natura

Tu identifichi un "retrogaming antico" nel periodo pre-16 bit ed un "retrogaming moderno" nel periodo post-16. Subito dopo specifichi una zona limite con il nome di "retrogaming contemporaneo".
Allora, leggendo queste righe non si riesce a capire in che fascia sono inclusi i 16 bit, in quanto non fanno parte né dell'"antico" né del moderno (: *[1]*
Quindi, personalmente, cambierei in "retrogaming antico" tutto il periodo pre-16 bit, 16 bit compresi, e per "retrogaming moderno" adesso si possono identificare la PS1, il Saturn e il N64. Sembrerebbe quasi un'eresia ma vedrò ti spiegarti perché per me è più logico così.
Nel mercato delle console abbiamo vissuto, attualmente, 4 generazioni hardware:
1° 8 bit
2° 16 bit
3° 32 - 64 bit
4° 128 bit
Allora è indiscutibile che gli 8 bit facciano parte del "retrogaming antico" ma, adesso che siamo nella 4° generazione, anche i 16bit fanno parte del "retrogaming antico", perché il loro hardware è differente dalla 1° generazione e molto differente dalla 3°. Al tempo stesso eliminerei il "retrogaming contemporaneo" perché:
a) Giochi dell'ultima generazione del N64 e PS1 hanno poco da invidiare ad alcuni giochi per le nuove console a 128 bit.
b) Perché un retrogaming non può essere contemporaneo, è un controsenso (-; *[2]*
Così inserirei le console a 32 e 64 bit nel "retrogaming moderno". Ma il retrogaming non è fatto solo dalle console, ma anche e soprattutto dai giochi... quindi, se **Tekken**, **Wipeout**, **Destruction Derby**, **Virtua Fighter 1**, **Daytona USA**, **Pilotwings 64** e **Super**

Mario 64 possono essere definiti retrogame, giochi come **Final Fantasy 9**, **Tekken 3**, **Zelda Majora's Mask** ecc. hanno poco a che fare con il retrogame. In definitiva io dividerei così questa fascia "temporale":
- **Retrogaming antico:** tutta l'era 8 e 16 bit.
- **Retrogaming moderno:** tutta la prima generazione di giochi per console a 32 bit e 64 bit.

Anche se potremmo includere qualcosina in più nel "moderno", perché l'Atari Jaguar e/o il 3DO, anche se sono console a 32 e 64, bit vorrei vedere quante persone avrebbero il coraggio di dire che non fanno retrogame ((:

Punto 2: Manifesto

Devo ribattere solo il punto 7:

7) Il retrogamer non è necessariamente un collezionista.

Se volevi intendere che il retrogamer può acquistare materiale antico e dopo rivenderlo *[3]*, allora concordo. Se intendevi che il retrogamer può giocare con gli emulatori allora non sono d'accordo. Nel punto 4 scrivi:

4) Il retrogamer pratica retrogaming nelle condizioni esterne di gioco originarie. Le condizioni esterne includono il video, l'audio, i settaggi ed il controller.

Ma se il retrogamer fa retrogaming nelle condizioni esterne di gioco originarie, il retrogamer non può fare retrogaming con gli emulatori, perché questi portano varie migliorie a livello Audio/Video del gioco e perché i controller delle console non si possono usare con il PC. L'emulatore ti fa partire il gioco a 800x600 e non ti permette di portare la risoluzione come alle origini (ed è anche compito del retrogamer ricordarsi che risoluzione aveva). L'emulatore ti fa sparire le linee delle televisioni anni '80-'90. L'emulatore ti fa sentire l'audio stereo e con una qualità superiore. Per concludere, non puoi inserire il joypad del NES nel PC *[4]*.

Salutoni

Salvo di Fazio

[1] Mea culpa, mea culpa, mea fottutissima culpa. Si tratta solo dell'ironico refuso di un uomo [con]fuso. I 16bit rientrano a mio modo di vedere nel merito del retrogaming moderno…

[2] Il retrogaming contemporaneo è stato inserito nel Manifesto, come avrai letto, come zona limite. I sistemi che ho voluto classificare al suo interno, d'altra parte, sono ufficialmente fuori commercio, quindi richiedono a tutti gli effetti un lavoro di recupero hardware/software simile all'opera di ricerca del retrogamer classico.

[3] La differenza tra retrogamer e collezionista mi pare assai nitida. Il retrogamer può giocare con materiale in prestito, privo di confezione, maleodorante [drammatizziamo, che è sempre piacevole] o quant'altro. Il collezionista colleziona. Possiede. Archivia. La domanda è: retrogamer e collezionista devono coincidere? La mia risposta, come avrai afferrato, è no. Ma oltre questo: quali sono le loro caratteristiche? È forse il caso di stendere un Manifesto del Collezionista?

[4] Il punto numero 4 del Manifesto non è stato stilato con superficialità. Al contrario. Ho parlato di "condizioni esterne di gioco" proprio per indurre alla riflessione su questo concetto. Mi chiedo: ma quali "elementi" sono necessari per vivere la pura esperienza di gioco che un determinato VG custodisce al suo interno? Il controller non ha solo funzione di sterile interfaccia, ma definisce in parte questa esperienza. Esattamente come gli input audio/video. Allo stesso modo delle possibilità di salvataggio, laddove un emulatore permette di effettuare salvataggi di emergenza che il creatore del videogioco, in origine, non aveva concepito. Ma l'odore della scatola? La lettura del manuale? La visione della console originale accanto al televisore? Questi elementi hanno un senso per l'esperienza ludica, oppure lo hanno solamente per l'esperienza nostalgica? C'è una sottile linea rossa, sul confine tra "videogiocare" e "rimpiangere", che il retrogaming deve tenere in considerazione se non vuole ridursi a fenomeno da revival piangereccio. Cosa che personalmente osteggio in ogni modo. Sulle corde di queste riflessioni ho parlato di "condizioni esterne di gioco". Immaginiamo di collegare un perfetto PC-emulatore al nostro fido televisore. Immaginiamo di sfruttare un apposito adattatore per utilizzare il pad originale della retro-console (cosa oltretutto assai semplice). Quindi immaginiamo di non avere altre possibilità di salvataggio che quelle offerte dal videogioco stesso. Questo è puro retrogaming? E se non è questo, cos'è Puro Retrogaming?

MANIFESTO DEL RETROGAMING DA THE FIRST PLACE - 2

Mi chiamo Fabrizio Foschi, mi complimento per l'eccezionale rubrica di posta che gestisci e dove ogni mese riesci ad intrattenere argomentazioni di così alto valore culturale (non sto affatto scherzando!). Desideravo constatare come con poche righe hai colto nel segno, quando hai detto che il vero significato del retrogaming e della rilevanza della corporeità (intesa in senso dimensionale) dei videogiochi è rispettivamente:
- il non rifiuto del videogioco moderno, ma un nostalgico ricordo del vecchio perché ha fatto parte della infanzia di chi lo ha vissuto;
- e la qualità (parola che cela una miriade di aspetti pienamente sviscerati nella rubrica '**Thefirstplace**') di essi. Noi della vecchia guardia abbiamo potuto vivere in un mondo in piena 'evoluzione digitale' (cosa che oggi è tuttora presente), partendo però da zero, dove si sognavano dei videogiochi che adesso sono splendida realtà, gustandoci ogni anno i passi che il progresso ci permetteva di compiere. In ogni momento della mia vita ho gioito quando mi sono trovato davanti a conquiste e scoperte che mi davano una sensazione di nuovo e meraviglioso, sensazione paragonabile al termine coniato tanti decenni fa per la letteratura di fantascienza e che credo di poter accostare a tutte le varianti che vanno dal Fantasy, all'Heroic ed alle varie correnti Horror. Questo è essere 'Retrogamer' ('Retroreader'?) e va di pari passo con 'Hardcoregamer', perché stupirsi e saper apprezzare e godere con rispetto e passione le cose è la chiave di accesso alla felicità.

Il 'Meglio' è 'Sempre e solo Originale'.

Fabrizio Foschi

MANIFESTO DEL RETROGAMING DA THE FIRST PLACE - 3

La definizione di retrogaming che ho dato in **SC**97 non ha convinto, rileggendola, neanche me, per cui ci riprovo, sinteticamente. Il retrogaming è il recupero, a volte consapevole, a volte nostalgico, delle radici videoludiche universali, ovvero di tutto ciò che è base ed ispirazione del videogioco contemporaneo e futuro. Reagisco poi alla tua risposta/domanda su **GTA** con un ulteriore quesito: se cazzeggiare per Liberty City non è videogioco, cosa è?

Samuele "Atchoo" Dodi

P.S. Secondo voi esistono anche i "masoretrogamers" ovvero chi si diverte a recuperare il peggio della storia del videogioco?

*Quando cominciano ad interpretarti sistematicamente con almeno un paio di chiavi di lettura, allora significa che sei stato abbastanza incomprensibile nella tua vita. Oppure sei un genio. Una delle due. La mia osservazione su **GTA**, in ogni caso, non era una risposta/domanda, ma un semplice spunto/domanda. E come tale necessitava di risposta, non di una controdomanda. Un punto e virgola e una parentesi tonda. Chiusa. Nel frattempo rilancio. Domanda: cazzeggiare per Liberty City è videogioco? Attendo riscontro..*

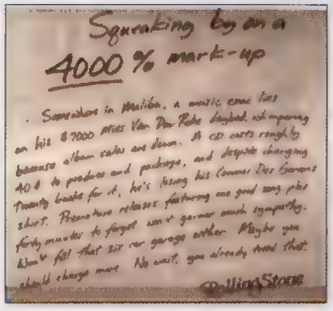
P.S. Il "masoretrogamer" mi terrorizza. E per questo lo mitizzo. Se qualcuno avesse notizia dell'esistenza di un esemplare di questa specie, lo segnali all'indirizzo di Playground. Potrebbe aprirsi per noi una nuova prospettiva. In attesa di scoprire il "sadoretrogamer". Perché si sa che non c'è limite al peggio…

"UNICA CONSOLE IN UNICO STATO" DA PLAYGROUND

Ma siamo impazziti?

Dopo aver letto la posta del numero di ottobre non riuscivo a credere che fosse tutto vero. Le missive di Alessio e Ilfra sono talmente surreali da avermi stordito per un attimo. Non dubito sul fatto che il primo abbia voluto un attimo esagerare romanzando gli avvenimenti cui è stato vittima (ma questo non toglie la gravità dell'accaduto), ma vorrei riflettere un attimo sulle parole del secondo e spezzare una lancia in suo favore. Bene, se non avete ancora cestinato la mia lettera ecco ciò che penso: sono sempre stato un sostenitore della console unica perché ritengo che avere la possibilità di provare Tutti i giochi attualmente in commercio sia un diritto di ogni giocatore. Pubblicando VG esclusivamente in un formato o comunque rilasciandone versioni differenti adattate alle varie macchine lede questo diritto in quanto l'acquisto di tutti i sistemi è precluso ad una buona fetta di videogiocatori. Forse siamo talmente abituati a questa situazione, che si è creata nel momento stesso della nascita del videogioco (almeno credo, ma questo dovreste saperlo meglio voi), da non renderci conto della sua assurdità. Se dicessi ad un cinefilo che l'acquisto di un televisore piuttosto che un altro gli precluderebbe la visione di alcune trasmissioni o di film pubblicati da una certa casa editrice, questo mi risponderebbe con una sonora risata in faccia. La situazione nella quale il videogiocatore si trova oggi è semplicemente PAZZESCA. E questa forse è la causa di missive come quelle di Ilfra che si è troppo immedesimato nella situazione e vorrebbe mettere **Super** a capo delle sua crociata contro le altre console. Ma così non risolveremmo proprio nulla! Sperando nel fallimento dei sistemi avversari ci tiria-

RESISTENZA UMANA DA ROLLING STONE



*Al rincaro del prezzo dei CD, la rivista musicale Rolling Stone ha replicato con un annuncio pubblicato sul New York Times. Un chiaro senso di fratellanza impone a **Super Console** di pubblicare la traduzione del testo dell'annuncio (fonte: www.pc-facile.com).*

"Da qualche parte a Malibu, un manager di una grossa compagnia discografica è sdraiato su di un letto da $7000 a piangere per il calo delle vendite. Un CD ha un costo di produzione di circa 40¢, e nonostante lui chieda $20, sta lo stesso perdendo anche la camicia firmata. Pubblicazioni premature con una bella canzone e quaranta minuti da dimenticare non guadagneranno molta simpatia. Non riempiranno neanche il garage a sei posti. Forse dovreste aumentare i prezzi. No aspetta, l'avete già fatto.

Rolling Stone"

mo la zappa sui piedi perché questo danneggerebbe i videogiocatori stessi! In conclusione il sistema unico è impossibile? Sony, Nintendo, Microsoft e chiunque voglia aggiungersi non potrebbero produrre console capaci di supportare tutti i videogiochi? Ovviamente no, ogni società è sempre alla ricerca di tecnologie più all'avanguardia per essere un passo avanti rispetto alla concorrenza. Ma questa continua evoluzione raggiungerà presto il termine. Con questo non intendo dire che giunti ad un certo punto non sia possibile creare sistemi più potenti, affermo semplicemente che questo sarebbe inutile perché i programmatori avranno a disposizione tutta la potenza immaginabile per realizzare qualunque idea venga loro in mente. Quel giorno (penso non troppo lontano) l'avvicendamento tra console di vecchia e nuova generazione avrà termine e la console unica non sarà più un miraggio (spero).

Marco Spadoni

"NUOVE VISIONI" POTENZIALI DA PLAYGROUND - 1

Posso tranquillamente affermare che la mia vita di videogiocatore è progredita attraverso tappe fondamentali e ben definite che non sono dipese da giochi particolari o piattaforme, bensì dal mio approccio al mondo dei videogiochi in generale. Se è vero che io sono stato inizialmente solo uno SPETTATORE delle partite degli amici in fumose sale giochi, per poi diventare un FRUITORE con il mio fedele Videopac 2000, ed evolvermi nel RECENSORE che ora sono (solo per una ristretta cerchia di amici, si intende), quale è il prossimo passo? L'unica cosa che mi viene dettata dalla mia passione e dal mio grande amore per questo media è creare un VG, senza inopportune ambizioni commerciali o progetti esagerati, semplicemente crearne uno con l'aiuto di qualche amico. A questo punto però mi invadono due dubbi atroci: una volta terminato il mio progetto non potrebbe essere che il mio interesse scemi a causa del raggiungimento dell'ultimo obiettivo che un videogiocatore si può prefiggere (altri proprio non ne vedo)? *[1]* Il secondo riguarda essenzialmente voi: una volta terminato potreste darmi estrema soddisfazione recensendolo in qualche rubrica magari creata ad hoc (sempre naturalmente che il prodotto sia quantomeno dignitoso)? *[2]*
Grazie dell'attenzione.

Ilfra

[1] Tutti i videogiocatori sono appassionati di videogiochi. Tutti gli appassionati di videogiochi vogliono realizzare un videogioco. Quindi: tutti i videogiocatori vogliono realizzare un videogioco. Funziona così? Ho cercato di riportare in forma logica (con evidente leggerezza, sia ovvio) il ragionamento dell'ambizioso Ilfra, ma il sillogismo mi sfugge. Perché l'ultimo obiettivo di un giocatore dovrebbe essere la realizzazione di un videogioco? È per lo stesso criterio per cui ogni appassionato di cinema vorrebbe girare il proprio film? O per il quale ogni pilota vorrebbe costruire la propria auto? O per il quale ogni uccello vorrebbe essere protagonista del proprio cucù? Sono nel più completo panico logico. Ma cambiamo argomento… Associare la realizzazione di un videogioco ad una specie di micro-nirvana mi pare legittimo. D'altra parte il nirvana è tuo, di certo non sarò io a metterci bocca. La questione "obiettivi superiori" invece può essere sciolta solo da te. Non c'è nulla di più soggettivo, infatti, che definire quale tra due ambizioni sia superiore. In bocca al lupo…

[2] Ovviamente sì. Ribadisco il valore dello spazio "Nuove Visioni" per chiunque voglia usufruirne. Avete un progetto? Molto bene: "Nuove Visioni" è lo spazio dove illustrarlo liberamente. Anche in poche righe.

"NUOVE VISIONI" POTENZIALI DA PLAYGROUND - 2

Era da anni che volevo mandarvi una missiva, senza un particolare motivo, solo per farvi sapere che esisto e che leggo la vostra *complimenti random* rivista. Ma mi sono sempre chiesto a cosa servisse rubare spazio a gente che ha davvero qualcosa da dire… Ma oggi la svolta! Ho trovato un valido motivo per scrivervi! Premetto che non mi infilerò nelle classiche diatribe da Playground, che se devo essere sincero mi hanno un po' stufato, bensì vorrei aprire una nuova discussione sullo sviluppo di videogiochi in Italia (a livello amatoriale si intenda). Il mio sogno è sempre stato quello di programmare un videogioco che potesse piacere alla gente fin da quando mi dilettavo a creare avventure testuali su C64, ma quelli erano solo i sogni di un bambino svaniti a causa della notevole difficoltà di creare un videogioco di questi tempi. Sia chiaro: non sto parlando di programmazione, bensì delle difficoltà economiche e temporali che richiede oggi lo sviluppo di un videogioco perlomeno commercializzabile (non semplici demo). In Italia devo ammettere che comunque qualcosa si sta muovendo in questo campo (e porto ad esempio il corso triennale dell'Università Statale di Milano in "Comunicazione Digitale", che presenta corsi orientati proprio allo sviluppo di videogiochi), ma nonostante questo la programmazione di videogames richiede notevoli risorse economiche e di personale per diventare una professione e non un semplice hobby. Vi porto un esempio: finito liceo e università (ho ancora 19 anni) e diplomatomi in "Comunicazione digitale", vorrei fondare una mia società di informatica. Ora, ponendo anche il caso che riesca a trovare il denaro necessario a incominciare e che io recluti personale qualificato, come posso sperare di tenere testa a enormi società come Electronic Arts, Capcom e chi più ne ha ne metta? Come posso sperare di sopravvivere in un mercato sempre più monopolistico? Ecco il mio problema. Per quanto possa avere in mano un ottimo gioco è molto difficile che questo riuscirà a sfondare in questo mercato. E il mio non è pessimismo, è solo realismo, e non potete darmi torto… Come non notare infatti che ormai il mercato dei videogiochi è sempre più legato ai brand, alla pubblicità e alle campagne di marketing è che si è smesso di premiare la qualità (salvo ovvie eccezioni). Non siete convinti? Bè, provate a ragionare su questo: poniamo che un giorno io riesca a fondare la mia società: cosa sceglierei di sviluppare? Un classico gioco di calcio fuffa supportato da una licenza di spicco (tipo: "Vieri's football"), che troverà sicuramente un publisher, o rischierei la bancarotta sviluppando un gioco innovativo e particolare come **ICO**, con il rischio di chiudere? Il problema è che questo è un mercato duro che richiede enormi fonti economiche per potersi proporre, e finché non verranno dati incentivi economici non credo che potrà mai decollare in Italia. Nonostante questo io continuo a inseguire il mio sogno e spero che un giorno un mio gioco venga recensito su queste pagine.

HypnOwl

> Ora, ponendo anche il caso che riesca a trovare il denaro necessario a incominciare e che io recluti personale qualificato, **come posso sperare di tenere testa a enormi società come Electronic Arts, Capcom e chi più ne ha ne metta?** Come posso sperare di sopravvivere in un mercato sempre più monopolistico?
>
> HypnOwl

La tua risposta è il GameBoy Advance. O il PC. "La palla può essere di tutti" sosteneva ai suoi tempi un drammatico commentatore video-ludo-sportivo. "Queste piattaforme possono essere terreno di conquista per tutti", rispondo io pappagallicamente. Nel frattempo contatta qualche software house italiana che necessiti di un incorruttibile preparatore di caffè, sgranocchiati le ossa q.b. ("quanto basta", anche se in verità non basta mai), quindi guarda sempre avanti. Abbiamo fatto tutti così, ognuno nel proprio campo. Se tuo padre è Bill Gates valuta anche la possibilità di fare concorrenza a Electronic Arts. Altrimenti accantona temporaneamente l'idea. Solo temporaneamente, mi raccomando…

BREVI DA PLAYGROUND

È normale che io spenda 100 e passa Euro per il Logitech GT Force e poi escano giochi come **V-Rally 3** e **Colin 3** che, o non lo supportano come nel caso di **V-Rally 3**, o lo supportano in maniera indecente come nel caso di **Colin 3** (provate a far visita al forum del sito ufficiale per farvi un'idea... c'è addirittura chi voleva riportare indietro il gioco!). Sono impazziti, amano prendercI per il c**o o cercano di fare i furbi?

emidio

Esistono a grandi linee 3 categorie di software house:
1) Quelle che agiscono in funzione delle vendite potenziali.
2) Quelle che agiscono in funzione della qualità del prodotto.
3) Quelle che agiscono in funzione del fatto che non hanno capito come agire.
Solitamente le ultime due falliscono. La prima invece è Electronic Arts. Poi alcune valutano sia le vendite che la qualità. E altre non hanno capito nulla del mercato però proliferano indisturbate. Insomma, succede un po' di tutto. D'accordo, diciamo la verità, non esistono 3 categorie di software house. C'è solo tanta entropia. Vuoi mettere ordine in questo delirio? Usa la forza. Torna al potere supremo della banconota frusciante. L'industria dei videogiochi è nelle tue mani. O era il contrario?
*P.S. Ad Emidio **Super Console** dedica il box "Resistenza Umana da Rolling Stone". Onore ai forti.*

Carissima redazione di **Super**, ho appena finito di leggere la lettera di Monsa ed avrei altre considerazioni in merito al gioco online... Diciamo la verità: la cosa che mi diverte di più giocando con mio cugino a **Pro Evolution Soccer 2** è la sua faccia quando perde ed inizia a dire le solite frasi del tipo: "hai solo un gran culo" o "ma questo giocatore non è buono". Sono queste le più grandi soddisfazioni che il gioco riesce a darti, oltre logicamente a fare dei bei goal. […] Quindi credo che vincere con un giapponese non mi darebbe le stesse soddisfazioni che vincere con mio cugino, i miei amici… Tanti misti saluti

Emanuele

Non si videogioca con i soli pollici, ma con tutta l'anima. È per questo che la presenza del proprio antagonista è fondamentale in caso di multiplayer. D'altra parte, che gusto c'è a sconfiggere un giapponese se poi non puoi prenderlo per il culo per tutta la giornata?

Mi è piaciuto moltissimo il confronto tra **F355**, **Burnout2**, e **Colin McRae 3**, con quel riscontro di frasi che si ripetevano in tutte e tre le recensioni. Molto sottile, ma si vede quel qualcosa in più che gli altri non ti danno. Quasi geniale. Ecco cosa vi distingue dalle altre riviste.

Stefano, detto Don Bas

stebasikio@postino.it

*Ma come "quasi" geniale?! **

Perché così tanti vogliono apparire superiori scrivendo amenità e sminuendo gli altri? Perché questo volersi elevare per forza dalla "massa"? Io ne faccio parte, non sono diverso, non sono nerd, non sono originale e per giunta scrivo malissimo, ma mi sento bene lo stesso. Embè? Che c'è di male? Non basta più giocare? Faccio parte di un sistema.

400finiBIT

membro del FORUM di www.gamevolution.it

Sei troppo avanti. Mentre noi giochiamo a fare gli alternativi, tu giochi a fare l'alternativo tra gli alternativi. Sei l'incarnazione del post-Fight Club. Sei ufficialmente diventato il mio mito…

Vi seguo ormai da parecchi anni e negli ultimi mesi ho notato con piacere una sempre maggiore propensione a trattare anche sistemi diversi da PS2 (che NON possiedo, a differenza di un Dreamcast e un GameCube). Vi chiedo se nelle anteprime potete indicare tutti i formati per i quali un gioco è previsto (ogni tanto, ma non sempre, lo fate) e se nelle review potete fare qualche confronto tra le varie versioni dei giochi testati (dopotutto lo fate spesso e volentieri con le conversioni da DC).

Sperando di vedere presto un **Super** multiformato porgo i miei migliori saluti.

Luca Borlini

*Quando lo spunto si offre (il parallelo inter-consolare), il recensore appassionato lo afferra. Quando lo spunto non si offre, il recensore appassionato può anche perdere le sue discrete ore di tempo per afferrarlo lo stesso. Perché ama il suo lavoro. Quando lo spunto viene apprezzato da una scarsa percentuale di persone, il recensore però si domanda per chi abbia afferrato lo spunto. Ma **Super Console**, per fortuna, rimane ancora oggi (dopo quasi 100 numeri) una rivista scritta per piacere a noi. Questo è un limite o una virtù? Ha detto un saggio del nostro tempo (neanche questa volta sono io): "La qualità non paga in questo settore". Io rispondo: "Sarà vero? Dopo **Super Console** avere un buco nero? Non me par vero". Come dicevano all'incirca i Pitura Freska.*

Ehi, ma che vi succede? Sbavando sugli innumerevoli capolavori per GameCube avete cominciato a pompare i voti? Cosa dovrebbe significare quella caterva di 9 nell'ultimo numero della rivista? Ad un paio di giochi recensiti avete dato voti più alti di quelli di Consolemania... ed ho detto tutto.

BobbyZeta

*Hai ragione. Troppi 9. La prossima volta che un gioco meriterà un 9, mi impegno a controllare che non sia presente già un altro 9 sullo stesso numero di **SC**. In caso positivo, abbasserò il voto. Anche se meritava 9. Anzi, se sono troppi 9 mettiamo direttamente 7. Oppure 6. D'altra parte, mica si possono accumulare troppi voti alti nello stesso numero. Avevo addirittura pensato ad una sorta di metodo matematico. Tipo: la somma dei voti per numero di **SC** non può superare il valore X. Dovrei dirlo alle software house, di non far uscire i loro titoli di punta tutti nello stesso periodo. Maledette software house. Come si fa a lavorare in questo modo? Grazie per la dritta, BobbyZeta. Te ne sono immensamente grato…*

P.S. Se un giorno vorrai discutere circa il valore di un preciso videogioco scrivi sempre a questo indirizzo, mi raccomando…

Vi ricordate quella ragazza (con la A in fondo) che un cesto di numeri fa di **Super Console** aveva detto la sua con qualche missiva? Io no, ecco perché non la chiamo per nome (Roberta, forse?). Comunque, credo che a Playground possano sinceramente giovare spunti che vengano da persone che producono ormoni anche diversi da quelli maschili. Vi prego, se non siete solo un prodotto della mia mente, fate un cenno (e poi inviatelo a Ivan).

Little Oracle

*Una si immagina gentili donzelle che impugnano con cautela il pad per non rovinarsi lo smalto, poi se le ritrova online che lo fraggano a ripetizione a **Unreal Tournament**. Ho sempre sostenuto la superiorità della mente femminile su quella maschile. Non per motivi di intelligenza lorda, quanto per il fatto che il raziocinio delle donne non è solitamente offuscato dagli inutili atteggiamenti fallocratici dell'essere umano maschile. E con questo penso che su questo spazio di posta si sia letto veramente di tutto. Siamo al delirio. In ogni caso: una donna su queste pagine potrebbe insegnarci davvero qualcosa [forse]. Per questo rinnovo l'invito. Assicuro un trattamento imparziale. Nel bene e nel male..*

CONCLUSIVE DA PLAYGROUND

Non è facile essere videogiocatori. Qualche giorno fa ero nella mia seconda casa, il bar Combattenti e Reduci, a farmi il mio solito vino e chinotto. Il walkman mi deliziava con i Tiromancino e stavo sfogliando la copia di ottobre di **SC** appena comprata. Fuori pioveva.

All'improvviso, il caos: stavo leggendo l'anteprima di **WRC2**, cioè il seguito del gioco che mi fa ancora impazzire dopo un anno, sbavando sulle foto, quando arriva lei…

Di solito non arriva mai prima delle sei… stavolta è in anticipo. Un bacio, poi si siede di fronte a me e mi prende la mano. Dice qualcosa e solo allora mi accorgo che ho ancora su gli auricolari. Spengo imbarazzato il walkman. E non ho ancora finito di leggere l'anteprima. I suoi occhioni neri sono delle calamite, ma anche **WRC2** cerca la mia attenzione. Quella macchina laggiù nell'angolino, quella che apre in due il mare… sembra una 206…. Oppure no? Il problema è che non posso staccare gli occhi dai suoi. Con la coda dell'occhio torno alla rivista, ma solo per un attimo. Lei sembra infastidita. Oddio. Le mani cominciano a sudare. Sfilo la mia mano dalla sua e mi avvio tremante verso il bancone. Ci vado pesante: prendo un Tiramisù (vov e borghetti). Devo riacquistare le forze. Ma mentre frugo tra gli spiccioli la vedo prendere la rivista, sfogliarla sorridendo e poi chiuderla e appoggiarla vicino a sé. Ormai è lei l'unica luce per me.

Ritorno al tavolo, nella mia mano destra il bicchiere, nella sinistra le sue. Cominciamo a parlare, con calma. Ora sorride. Ho tutto.

E spero che la visuale dagli occhi del pilota sia ancora più bella di quella di **WRC**.

Non è facile essere videogiocatori.

Andrea Andreoni

Cut&Paste

"Il Cacciatore che ha invaso Washington (...), agisce con la meccanicità di un videogame, come se avesse provato e riprovato il gioco infinite volte a casa"
Vittorio Zucconi su *La Repubblica* del 16 ottobre 2002, a proposito del cecchino-serial killer di Washington.

"Mi dispiace, ma ci sono cose più importanti di questo stupido e rumoroso gioco"
Marge Simpson, dopo aver interrotto la partita alla boxe durante la quale Homer stava finalmente battendo Bart.

"Console X-Box: console gioco con disco rigido integrato, potentissimo processore grafico - suono con tecnologia Dolby Digital S.1"
Dal Catalogo Auchan 16-28 settembre 2002

"**Continuano a sostenere [Microsoft, ndr] che "continueranno ad andare avanti finché vinceranno", ma questo mi ricorda quando gli Stati Uniti si ficcarono nella guerra del Vietnam**"
Hiroshi Yamauchi, ex-presidente di Nintendo

"**SegaGT è migliore di GT3, perché su console più potente e perché sviluppato dopo il suo avversario**"
Dal newsgroup it.comp.console

"**Ti va di giocare ai videogame, io e te?**"
"**Quand'è che frullerai quel maledetto attrezzo dalla finestra?**"
Tony Soprano e suo figlio, in *I Soprano*

"**Accendo la tv sigaretta nella gola/quando la PlayStation chiede al mondo di giocare ancora...**"
Nel Verde, di Max Gazzè. Dall'album *La Favola di Adamo ed Eva* (1998).

"**Sono andato anche in un villaggio Himba, nella Namibia settentrionale. Tutto ciò mi ha fatto interessare di argomenti -diciamo- antropologici. Prima infatti non avevo mai pensato che potessero esserci popolazioni che vivessero in modo così diverso dal nostro. Pensare che esistesse gente che non fosse a conoscenza delle schede video con accelerazione 3D per me era inconcepibile!! ;)**"
Dal newsgroup free.it.scienza.antropologia

"**Dato che nei picchiaduro 3D l'unica cosa importante è la spettacolarità grafica (dato che per giocabilità basta smanettare e premere a caso all'impazzata sul pad) DoA3 su XboX è 1000 anni avanti in tutto, anche un pizzico evoluto in giocabilità (e DoA3 l'ho anche visto girare davanti ai miei occhi insieme ad Halo)**"
Dal forum di Nextgame.it

"**Se in DoA Beach Volley si potranno davvero comprare costumi striminziti, mettere in pausa il gioco e posizionare la telecamera tra le gambre delle giocatrici, vedere filmati e siparietti "spinti" e ancora, in N.U.D.E. (un altro titolo in uscita) si potrà seguire la nostra Cyber-Signorina non solo nella sua crescita, ma anche nei momenti più "intimi"... ALLORA, l'X-Box subirà un impennata enorme in Giappone**"
Da NextGame

"**Non riuscirò mai a fare un concerto migliore di un gioco della PlayStation**"
Lorenzo Cherubini, sottolineando il fatto che ogni medium deve sfruttare i propri punti di forza

"**Non siamo qui per sciacquarci i coglioni, ma per fare ottima musica**"
Demetrio Stratos, musicista

"**Nuovo! Tridimensionale – I Love You – Lo snack del cuore… in 3D**"
Da un pacchetto di patatine

* *Questa è ironia. Pregansi astenersi dal replicare tutti coloro che sostengono il puzzonasismo** di **Super Console**.*
** *Puzzonasismo: (s.m.) avere la puzza sotto il naso, comportarsi in maniera superiore.*

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

ErrataCorrige

Sullo scorso numero di **PlayFAQ**, in risposta all'ultima domanda, è stato riportato erroneamente l'indirizzo internet del sito presso cui è possibile ottenere informazioni sulla Smart Card SC1. L'indirizzo corretto è www.aservice.ge.it.

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Che fine ha fatto il gioco **Aliens Colonial Marines** annunciato secoli fa da Electronic Arts? A giudicare dalle immagini promette davvero bene.

A *Prometteva, ma evidentemente non abbastanza da finanziarne lo sviluppo. Il colosso californiano l'ha infatti cancellato dalla propria line-up concludendo nella maniera più drastica possibile uno sviluppo che ormai arrancava da tempo.*

Q Come può un grande appassionato di videogame come il sottoscritto iniziare a lavorare in questo settore, per esempio come recensore o collaboratore di riviste come la vostra?

A *Semplicemente prepara una lettera di presentazione, un curriculum, un paio di articoli (recensioni, anteprime, whatever) e spedisci il tutto alla redazione della o delle testate con le quali vorresti collaborare.*

Q Esiste qualche programma per PC con cui si possono estrarre le tracce audio dai CD PSone e PS2? Se mi rispondete, vi sarei infinitamente grato.

A *Il programma migliore per acquisire audio e video dai giochi PSone è il PsxMC (http://homepage2.nifty.com/~mkb/PsxMC). Per quanto riguarda PlayStation2 puoi trovare qualcosa di utile all'indirizzo http://www.megagames.com/ps2/ps2_utils_audio.shtml oppure http://www.richpsx.com/playstation2/utilities.html.*

Q A cosa serve l'opzione 50, 60Hz che si trova su certi giochi PS2? Io ho un televisore 50Hz, ma selezionando i 60Hz non vedo nessun risultato. Potreste darmi qualche informazione?

A *Se non noti alcun risultato vuol dire che è tutto ok, il tuo televisore supporta i 60Hz. Selezionando l'opzione 60Hz ciò che cambia è la velocità di gioco (del 17% superiore a quella offerta in modalità 50Hz) e la dimensione dell'immagine (scompaiono le bande nere orizzontali solitamente presenti sopra e sotto l'immagine in modalità 50Hz). Il test che viene eseguito nel menu di selezione 50/60Hz serve a verificare che il televisore supporti i 60Hz. Nel caso il tuo televisore non l'avesse supportati, l'immagine avrebbe perso i colori. Cosa che a quanto pare non si è verificata. Bella lì.*

Q In che cosa consisterebbe il "finale leggermente alterato" raggiungibile completando **Ico** per la seconda volta, a cui accennavi nella recensione della versione PAL (**SC**90)?

A *Onde evitare le ire di chi preferisce apprendere certe cose da solo, premetto un grosso *ATTENZIONE STO PER RIVELARE IL FINALE ALTERNATIVO DI **Ico**!**
Ok, nella speranza che nessuno ci ascolti ti dirò cosa succede, o meglio, cosa devi fare per vedere il finale alternativo: arrivato alla spiaggia dopo essere scampato al crollo del castello, non procedere subito verso Yorda, ma perlustra bene la spiaggia in prossimità della parte rocciosa. Dovresti trovare delle angurie. No, davvero. Afferrane una e portala a Yorda per un banchetto in riva al mare a base di zuccherosa polpa rossa e semini.

Q Per un appassionato di GDR come me l'offerta PS2 fa veramente lezzo. L'unico titolo degno è il solito **Final Fantasy X** (fantastico ma sempre **Final Fantasy** è...). Sulla PSone mi sono perso i due **Suikoden** quindi mi sveglio spesso la mattina con le lenzuola croccanti perché di notte sogno l'avvento del prossimo episodio. Mi dite quando verosimilmente uscirà in versione PAL? Ma la cara vecchia SquareSoft si è dimenticata che esistono gli strategici a turni? Un **Front Mission** mai più?

A ***Suikoden III*** *è disponibile da qualche mese in America. Per la release europea tutto tace. Per quanto riguarda SquareSoft ti consiglio di leggere l'intervista a Shinji Hashimoto pubblicata su questo numero.*

Q Spettacolare redazione di **Super Console**, vorrei sapere se la Sega si deciderà mai a convertire il grande **NBA2k3** in versione PAL.

A *Quello che deciderà Sega lo sa solo lei. Per ora è decisa a non commercializzare né **NBA2K3** né **NFL2K3** nel Vecchio Continente. Speriamo in un ripensamento, almeno per le inevitabili versioni **2K4**.*

Q Esistono differenze prestazionali fra il cavo SCART RGB della PlayStation (quello della PSone non mi interessa) e quello della PlayStation 2? A parte il diverso colore, il mio istinto mi induce a credere che le prestazioni siano le stesse.

A *Il tuo istinto ti induce a credere bene. Una cavo SCART RGB vale l'altro. Quello della PSone è identico a quello "della PlayStation" che è identico a quello della PS2.*

Q Qual è la soluzione software (disco di aggiornamento driver o roba simile) più economica all'inibizione del segnale RGB durante la riproduzione di DVD video con PS2?

A *La soluzione più economica - e indolore per la console - è l'acquisto delle periferiche Datel DVD Region X (40 € circa) o, in alternativa, l'Action Replay V2.02 (50 € circa).*

Q Sulla vostra rivista del mese di settembre 2002, numero 95 a pag. 8, nei **Numbers** voi dichiarate che la media dei prezzi al dettaglio dei videogiochi in Inghilterra è di 32.40 € contro i nostri 62.06. Amici miei in Inghilterra mi hanno detto che i prezzi lì sono esattamente uguali a quelli italiani. Come mai avete scritto che la media è di 32.40?

A *I prezzi al dettaglio inglesi riportati in **Numbers** di **SC**95 sono espressi in sterline (nota simbolo "£" di fianco al prezzo), mentre quelli italiani sono espressi in euro (nota simbolo "€" di fianco al prezzo). Ti ricordo che il Regno Unito, pur facendo parte dell'Unione Europea, non ha adottato la moneta unica. Per la cronaca, 32.40 sterline equivalgono a circa 50 euro.*

Q Un saluto a tutta la redazione di **Super Console**. Per quando è prevista l'uscita di **Gran Turismo 4**? Vi sarà una modalità on-line? E i danni alle vetture?

A ***Gran Turismo 4*** *dovrebbe (condizionale abbondantemente sottolineato) uscire nel 2004, avrà una modalità online, e l'ultima volta che l'abbiamo sentito (durante lo scorso E3), Yamauchi si è detto intenzionato ad introdurre i danni alle vetture, ma è apparso ancora dubbioso sul metodo di implementazione. Il designer giapponese era indeciso sul grado di realismo con cui riprodurre il danneggiamento delle vetture. Secondo lui, o i danni vengono riprodotti con il massimo rispetto del realismo o niente. Però si è anche detto consapevole che schiantarsi a 200 km/h su un muretto di cemento comporterebbe la fine della gara e che pertanto è necessario trovare un compromesso per far sì che il videogioco resti tale. Qualunque sarà questo compromesso, le intenzioni appaiono comunque chiare. Pare inoltre certa l'inclusione di una visuale dal cofano e - si mormora - condizioni climatiche variabili nel corso delle gare.*

Q Salve redazione di **Super Console**. Sono afflitto ormai da tempo da dubbi circa la release di **Soul Calibur 2** per PS2. Namco non ha rilasciato qualche informazione a riguardo?

A *Inizialmente prevista per gennaio in Giappone, la commercializzazione delle versioni PlayStation2, Xbox e GameCube di **Soul Calibur 2** è stata rimandata ad un non meglio specificato periodo del 2003. I motivi del ritardo sono assolutamente ignoti.*

Q Qualche volenterosa anima è riuscita a decifrare i geroglifici che percorrono il perimetro della carta geografica riprodotta sul retro del foglio di istruzioni di **Jak & Daxter**? Se sì, sarebbe possibile apprenderne la traduzione?

A *Qui sotto puoi trovare una tabella che associa ad ogni simbolo Precursor la lettera corrispondente. Buona traduzione.*

R&B cafe
Rhythm'n Books
gestione: IvanFulco & FerruccioCinquemani
feedback & segnalazioni: RnBcafe@katamail.com

"Intro – Press START to read"
La scritta non lampeggia. In mano non ho un joypad. Ma premo START e sono felice. Queste mese **R&B Cafe** vuole proporre ai suoi lettori un'opera che, inutile negarlo, ha un valore particolare per chi scrive. "Per una cultura dei videogiochi", a cura di Matteo Bittanti, è una raccolta di saggi, un lavoro di gruppo iniziato circa cinque mesi fa nelle giungle di Internet e riversatosi su carta proprio in questo mese di dicembre. Scontati motivi di conflitto d'interesse mi negano la possibilità di recensire quest'opera. Un minimo di serietà mi induce a non affidare a terzi la recensione. Ma il buon senso vuole, converrete con me, che un nuovo libro italiano sui videogiochi non possa essere passato sotto silenzio in una rubrica che proprio di recensioni ludo-letterarie si occupa. È per questo che la recensione di questo mese viene sostituita da una sorta di demo: un estratto dall'introduzione al libro scritta da Matteo Bittanti, utile a ripercorrere i contenuti che attendono chiunque vorrà indagare queste pagine. Buona lettura. Sperando che qui dentro possiate trovare buona scrittura…

[book] Per una cultura del videogame. Teorie e prassi del videogiocare.

Dieci anni fa, Paul Saffo, direttore dell'*Institute for the Future* di Menlo Park, in California, ha formulato la cosiddetta "regola dei trent'anni", secondo la quale «da cinque secoli a questa parte, la quantità di tempo richiesta perché le nuove idee possano penetrare completamente all'interno di una cultura si è assestata regolarmente su una media di tre decenni» (p. 34).
Sulla base di questa costante storica, Roger Fidler (2000) ha sviluppato il concetto di *mediamorfosi*, inteso come «la trasformazione dei mezzi di comunicazione, causata dalla complessa giustapposizione di bisogni percepiti, pressioni competitive e politiche, e innovazioni sociali e tecnologiche» (p. 30).
La metamorfosi del videogioco si è conclusa: introdotto sul mercato nei primi anni settanta, il *ludus* elettronico non è più una semplice meraviglia tecnologica, ma un prodotto complesso, causa ed effetto della rivoluzione digitale. Pur essendo scaturito in seguito a processi di ibridazione tra media pre-esistenti, il video game possiede tutti i caratteri dell'*unicum*: è, *de facto*, una nuova "tecnologia culturale" (Abruzzese & Borrelli, 2000). Appartiene a quella che Nicholas Mirzoeff (1999) chiama "*visual culture*" o cultura visuale. Gli fa eco Manovich (2000), che precisa: «il videogioco – insieme ai siti Internet, mondi virtuali, multimedia, video games, computer grafica e *computer animation* - è, prima di tutto, una *nuova forma culturale* che dipende dal computer per quanto concerne la sua presentazione e distribuzione» (78, corsivo nostro). […]
Non crediamo di esagerare definendo "radicale" l'impatto delle tecnologie del divertimento sulla società, sull'industria dell'*entertainment* e sulla cultura *tout court*. La buona notizia è che anche l'accademia, finalmente, sta prendendone atto. Lo attesta il fatto che negli ultimi due anni, negli Stati Uniti e in Europa, il campo del *game studies* è letteralmente esploso. Da New York come a Londra, da Milano come a Helsinki, il videogioco ha espugnato la Torre d'Avorio, diventando una «disciplina autonoma di insegnamento e ricerca, il cui programma non è soggetto alle pretese tirranniche di una comunità accademica accondiscendente, quando non apertamente ostile» (Aarseth, 2002).
Da qui la necessità di analizzare in modo sistematico e rigoroso il fenomeno del videogame, creare un vocabolario comune, individuare e sciogliere i principali nodi di discussione. È quello che si propone di fare questo libro, con approcci che spaziano dalla semiotica all'antropologia, dai *cultural studies* alla sociologia.
Dopo il saggio introduttivo di Francesco Alinovi ("Serio Videoludere. Spunti per una riflessione sul videogioco"), che presenta alcune delle implicazioni teoriche e sociali dell'oggetto videogame (quasi un "tutorial"), il discorso entra nel vivo con le analisi di Ivan Fulco e Carlo Molina. I due autori attuano una vera propria decostruzione del medium elettronico, individuandone le componenti elementari. Ne "La conversazione testuale nel computer game. *Unidentified fun object*," Molina illustra le dinamiche comunicative immanenti alla modalità in *single-player*, quella in cui il fruitore interagisce con un *software* depositario delle regole di generazione, simulazione ed esecuzione degli ambienti/personaggi simulacrali e delle azioni del videogame. La prospettiva di ricerca, semio-pragmatica, attinge alla teoria sul cibertesto di Aarseth e al modello della conversazione testuale di Bettetini e, sulla scorta dei più recenti contributi di *game scholars* di scuola scandinava e nord-americana, postula l'indipendenza (e la sostanziale estraneità) della testualità videoludica rispetto alle teorie "classiche" della narratologia.
Con il saggio "Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica," Ivan Fulco si cimenta con l'aspetto più squisitamente interattivo del videogioco, operando una definizione precisa di alcuni concetti chiave. L'obiettivo di Fulco è quello di costruire una classificazione del videogioco, analizzare l'evoluzione delle pratiche interattive e del rapporto videogiocatore-videogioco.
Bruno Fraschini ("Videogiochi e new media") rilegge l'oggetto videogame sulla base delle teorie di Huzinga e Caillois. L'autore evidenzia le peculiarità sottese al concetto di competizione ludica, le caratteristiche dell'identificazione e alcune conseguenze "fisiologiche" della fruizione, come lo "stordimento sensoriale". Fraschini introduce anche il concetto di "protesi digitale", nozione utile per distinguere il videogioco da altri testi digitali.
A quarant'anni dalla sua apparizione, il medium elettronico si trova ad affrontare problematiche relative alla sua conservazione. Di questo tema si è occupato Andrea Babich ("Il retrogaming e la preservazione digitale dei videogiochi"). Dopo aver descritto il fenomeno dell'emulazione, l'autore ha ricostruito in dettaglio la genesi e l'evoluzione di quello che Stuart Campbell (2002) ha definito «il più importante programma di videogiochi mai scritto»: MAME.
Il mio saggio, "Fuori Gioco. Sconfinamenti ludici" descrive invece l'influenza del videogioco su altre forme culturali, come l'arte contemporanea e la letteratura popolare. Non a caso, l'ultimo contributo ("livello"), porta la firma di uno dei massimi esponenti della *game art*, il greco Miltos Manetas ("Moving e Shooting"). Nato come una forma di cultura "bassa", spesso controversa, il videogioco è diventato, in alcuni casi, una forma di controcultura, se non addirittura un'avanguardia artistica. Non è un caso che le immagini dei quadri di Manetas facciano da collegamento ipertestuale tra i vari "livelli" del libro: se è vero che i videogiochi stanno diventando sempre più ambiziosi in termini estetici, è altrettanto evidente che l'arte contemporanea si sta videoludizzando…

Madonna con Bambino *(1998), di Miltos Manetas. L'opera utilizzata per la cover del libro.*

Scheda informativa
Autore: Matteo Bittanti (a cura di)
Editore: Unicopli
Anno: 2002
Pagine: 280
Prezzo: 19€

[cd] SEGA Arcade Selection D-RAM REMIX

Non c'è dubbio che la musica elettronica debba moltissimo ai videogames. Esagerando un po' si può dire che i videogiochi siano stati i maggiori promotori della musica elettronica all'interno della cultura pop. Ancora oggi è difficile non associare elettronica e vg. E questo probabilmente per ragioni prettamente tecnologiche (ricordiamo che la "sinteticità" dei suoni è stata fino a pochissimo tempo fa un'imposizione più che una scelta stilistica), ma anche per motivi storici, dal momento che alcuni generi videoludici hanno sempre avuto bisogno di colonne sonore fortemente ritmiche. Quale che sia il motivo, comunque, i videogiochi sono stati un gigantesco campo di prova per i musicisti elettronici. Prima ancora di sbarcare nei club, la techno aveva già trovato comoda sistemazione nei meandri dei chip sonori delle console. Il debito dei musicisti nei confronti dei videogiochi è stato saldato soltanto negli ultimi anni, probabilmente a partire da quella vera e propria pietra miliare che è stata la colonna sonora della serie **WipEout**. In quell'occasione, infatti, la musica delle discoteche più trendy migrava verso i lidi digitali del videogioco. Ma mancava ancora qualcosa. Mancava il processo inverso, ovvero che le musiche dei videogiochi uscissero dal proprio contesto e diventassero "roba da dancefloor" in tutto e per tutto. Nel 1994, quindi ancora in tempi non sospetti, prima che scoppiasse il fenomeno del retrogaming, il DJ D-RAM ha reinterpretato dieci brani tratti dalle colonne sonore di altrettanti titoli storici di Sega. Da **Out Run** a **Super Hangon**, da **Space Harrier** a **Sonic the Hedgehog**, D-RAM ha triturato, spezzettato e portato in tavola versioni trasfigurate in chiave dance delle musiche che conoscevamo dai tempi degli otto bit. Fa un certo effetto ascoltare questo CD nel 2002, dopo un periodo di bruschi cambiamenti nel mondo dell'elettronica. Ascoltati oggi, questi pezzi sembrano peccare di eccessiva ingenuità. Del resto otto anni, in questo genere di musica, sono un'eternità. Insomma, se vi aspettate contaminazioni alla Chemical Brothers o sperimentazioni sullo stile Aluminium Group vi sbagliate di grosso. Niente di così moderno. Semplicemente ritmi elettronici pompati a dovere, senza però eccessi di BPM. Al di là delle caratteristiche peculiari di ogni brano, ciò che tutte le tracce hanno in comune è infatti il sostrato techno. A dire il vero, più che di foggia danzereccia, sarebbe forse meglio parlare di sostanza. Purtroppo si ha l'impressione che a tratti il buon DJ abbia calcato troppo la mano, sommergendo le particolarità dei singoli brani e forzando questi ultimi a rientrare negli stretti schemi della techno. La qualità di base dei pezzi è enorme; e non potrebbe essere altrimenti, visto che si parla di veri e propri classici. D-RAM sembra però essere eccessivamente legato agli stilemi di un solo genere: quello che manca, insomma, è la varietà. Molti dei brani peccano per monotonia, proprio nel senso della ripetizione di suoni e ritmi. Logico, quindi, che di fronte alla maggiore freschezza e varietà degli originali, la fronte si corrughi e il dubbio faccia capolino nella mente dell'ascoltatore. "Ma ne valeva la pena? I pezzi originali non avevano già detto tutto quello che c'era da dire?", ci si chiede. A questo punto è solo una questione di gusti. I fan di David Morales probabilmente apprezzeranno **Sega Arcade Selection D-RAM Remix**; chi però ha un'idea dell'elettronica un po' più esigente, chi non si accontenta dei quattro quarti martellanti, rimarrà deluso. Inoltre, se questo progetto poteva fungere da *amarcord* all'epoca della sua uscita, oggi questa funzione di memoria storica sfuma di fronte alla possibilità di riascoltare, grazie agli emulatori, tutti questi brani storici di mamma Sega. Magari ascoltato in pista farà un effetto diverso, ma nel chiuso di una stanzetta **Sega Arcade Selection D-RAM Remix** non riesce ad esaltare.

Scheda informativa
Autore: D-RAM
Editore: Son May
Anno: 1994
Note: 1 CD, 10 (47:42) tracce

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese** e ivan**fulco**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Oddities No. 11: Epoch Taikan Game - Parte 2

Excite Ping Pong

Continuiamo la nostra descrizione della collana di giochi interattivi Epoch interrotta su **SC**96 con il più popolare tra i Taikan Game: **Excite Ping Pong**. Simulatore di tennis da tavolo, deve il suo successo all'azione frenetica che è capace di produrre, simile a quella dello sport che vuole emulare. Il dispositivo di controllo infrarosso ideato da Epoch riesce a catturare i movimenti impressi alla racchetta senza tradire mai il giocatore, nemmeno durante i rapidi scambi di colpi tipici del ping pong. La risposta della pallina riprodotta sullo schermo di gioco è immediata, dando l'impressione di averla realmente colpita con la propria racchetta. L'unico limite di questo sistema è il ridotto cono d'azione della palla paragonato ad una vera partita di ping pong, restrizione presumibilmente dettata dal fatto di doverlo adattare all'impiego domestico. La formula di gioco ideata da Epoch offre ovviamente il meglio di sé quando giocata in coppia, funzione possibile sin da subito grazie alla presenza di due racchette nella confezione. Nella ROM montata alla base del gioco sono contenuti tre differenti modalità: Excite Ping Pong, Rally Challenge e Smash Ace. La prima è costituita da una classica partita di ping pong, da giocare contro sette differenti avversari controllati dalla CPU oppure con un amico. Rally Challenge è una prova di resistenza da effettuare in cooperativa con un secondo giocatore, con l'obbiettivo di mantenere la palla in gioco il maggior tempo possibile. L'ultima modalità disponibile consiste in una gara di soli smash in cui si affronta un robot pluriarticolato. Basandosi sull'esperienza accumulata con **Excite Ping Pong**, Epoch ha inoltre realizzato un gioco di tennis dalla meccanica similare intitolato **Excite Tennis**.

*A differenza delle periferiche degli altri Taikan Game, le racchette di **Excite Ping Pong** hanno pesi e dimensioni pari a quelle reali.*

Excite Bowling

Composto dalla solita base esagonale e da una graziosa palla di plastica trasparente, questo Taikan Game di recente produzione vi consente di trasformare il vostro salotto in una pista da bowling. Simulando il lancio del controller come se si trattasse di quello di una vera palla da bowling, si scaglia la sfera metallica riprodotta nel televisore verso i birilli con una velocità ed una traiettoria dipendente dal movimento eseguito. Grazie alla sempre più affinata tecnologia di rilevazione di movimento sviluppata da Epoch, il sensore IR presente sulla console base riesce ad interpretare correttamente la direzione impressa alla palla consentendo di compiere realistici tiri ad effetto. Le modalità di gioco offerte da **Excite Bowling** sono state studiate in modo da esaltare le sue doti multigiocatore rendendolo un ideale party game. Fino a dodici persone possono generare un proprio alter ego virtuale assegnandogli nome e volto. Oltre alla classica sfida a bowling, a cui possono partecipare fino a sei giocatori divisi in gruppi di tre, si può organizzare un torneo ad eliminazione o delle prove di abilità in cui si devono abbattere birilli in posizioni difficili.

*Anziché i consueti tre fori di uguale dimensione, la palla di **Excite Bowling** presenta un'insolita configurazione che si presta ad una presa più solida al fine di salvaguardare l'integrità del proprio televisore.*

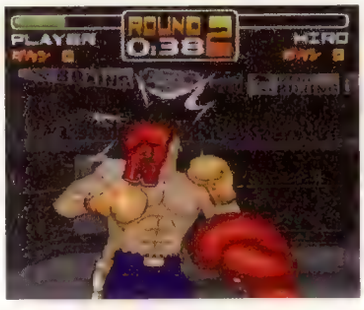
Excite Fishing

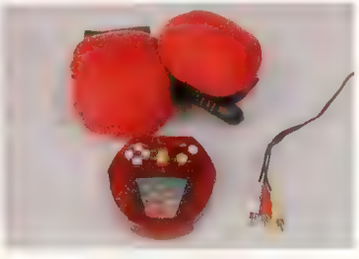
Riciclando un'idea già collaudata con successo da numerose softwarehouse nipponiche, Epoch ha realizzato una simulazione di pesca in cui si interagisce con lo schermo di gioco impiegando un simulacro di mulinello. A differenza dei titoli similari prodotto in passato, non è richiesta nessuna console per giocare. Hardware, gioco e batterie per il funzionamento sono infatti integrate nel controller, da collegare al televisore mediante cablaggio videocomposito. Il sistema di gioco è invece rimasto invariato: scuotendo la canna si lancia l'amo, il quale deve essere in seguito sapientemente agitato in modo da attirare il pesce. Una volta catturata la propria preda, bisogna avvicinarla a sé intervallando strattoni con rotazioni del mulinello in modo da non lasciarla fuggire. Fondamentale per assicurarsi una buona pesca è la scelta dell'esca che deve essere effettuata a seconda delle abitudini del pesce che si vuole prendere. Le modalità di gioco in cui ci si può cimentare comprendono la pesca libera (in un lago ed in un estuario), un torneo diviso in due fasi e una gara contro il tempo a cui possono partecipare fino a sei giocatori.

Mancando la base dotata di sensore IR, per la rilevazione del movimento si è ricorso al classico tilt sensor inserito nel controller che include anche un dispositivo di vibrazione. Le batterie ospitate nel manico offrono un'autonomia di otto ore.

Excite Boxing

Per la realizzazione del settimo titolo della serie Taikan Game, Epoch si è chiaramente ispirata al classico **Punch Out**. L'impostazione generale del gioco ne richiama infatti le principali caratteristiche, dalla grafica fumettosa alla visuale in soggettiva. Ciò in cui **Excite Boxing** si differenzia dal titolo Nintendo è il sistema di controllo che prevede l'impiego di due maniglie a forma di guantoni. L'attacco si esegue sferrando pugni verso il televisore in direzione del busto e del volto del rivale. I propri colpi sono rappresentati da due guantoni animati che colpiscono l'avversario seguendo la traiettoria impostata con i controller. La parata è invece eseguita premendo dei bottoni posti sull'impugnatura. Come in **Punch Out** la vittoria si ottiene stancando l'antagonista fino allo stordimento, per poi finirlo con un colpo d'incontro. Per completare il gioco bisogna affrontare sei combattimenti in sequenza contro un'eterogenea rosa di pugili, inclusi una ragazza vestita da coniglietta ed un robot. Oltre all'Excite Boxing Mode è compresa una singolare modalità simile ad un rhythm game. Una volta scelto il proprio brano preferito tra quelli disponibili, si combatte sferrando a ritmo di musica i colpi suggeriti da una ragazza coniglietta. La colonna sonora è composta da canzoni realizzate da artisti J-Pop piuttosto popolari in Giappone, tra cui i Morning Musume ed i Finger 5.

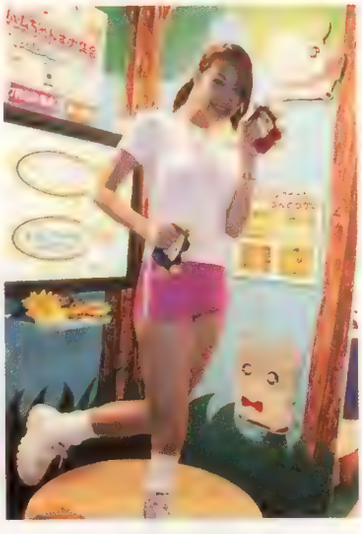




Il dorso del controller è stato realizzato in materiale soffice in modo da proteggere la mano dei giocatori più esagitati.

Hamchan zu Daijuugo

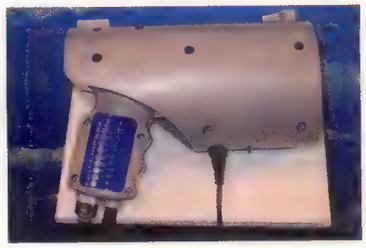
La Grande Assemblea di Hamchan è un gioco indirizzato ai piccoli telespettatori del cartone animato Hamtaro, trasmesso da alcuni mesi anche in Italia dalle reti Mediaset. Tra i Taikan Game prodotti da Epoch, **Hamchan zu Daijuugo** è indubbiamente quello che offre la più ampia scelta di giochi. Questi sono divisi in due gruppi dedicati al genere musicale e sportivo. Tutti i giochi si controllano attraverso due sonagli, la cui posizione viene rilevata dalla console base attraverso la consueta tecnologia IR. Due sono i rhythm game disponibili, le cui meccaniche ricordano rispettivamente **Samba de Amigo** ed i giochi della serie **Bemani**. In Dancing Hamtaro lo scopo del gioco consiste nell'imitare la danza del piccolo criceto eseguendo i medesimi movimenti delle braccia. La modalità Ensookai, invece, è un concerto in cui si può scegliere se partecipare come singolo membro dell'orchestra o come direttore. Nel primo caso si devono muovere i controller seguendo le note che compaiono sullo schermo, mentre nel secondo si utilizzano i sonagli per variare velocità ed espressione dell'interpretazione del brano selezionato da parte della banda di criceti. I giochi sportivi sono suddivisi in quatto eventi costituiti da due gare di corsa stile **Decathlon**, un salto della corda dov'è richiesto il movimento ritmico dei controller e una prova di arrampicata ispirata a **Crazy Climber**.



Alla modalità concerto e ai giochi sportivi possono partecipare anche due giocatori contemporaneamente.

Doraemon Kore de Dogan! Wakuwaku Kuukihoo!!

Ultimo nato tra i giochi dedicati al celebre gatto spaziale del duo Fujiko Fujio, di cui Epoch detiene i diritti videoludici da diversi anni, **Doraemon Prendi questo Bang! L'Eccitante Pistola ad Aria!!** è uno sparatutto con light gun davvero singolare. Anziché sparare premendo il grilletto come con le pistole comuni, bisogna puntare la propria arma contro lo schermo gridando *dogan!*, termine onomatopeico giapponese che corrisponde al nostro *bang!*. Il sensore vocale contenuto nella pistola verrà così sollecitato consentendo di indirizzare i propri colpi verso lo schermo di gioco. L'ispirazione per questo assurdo sparatutto nasce da uno dei gadget che Doraemon estrae dal suo marsupio nel cartone animato, la pistola ad aria appunto, il cui aspetto è fedelmente replicato dalle due light gun. Come per **Excite Fishing**, il gioco è integrato nei controller da collegare quindi direttamente al televisore. Affrontabile sia da soli che in coppia, **Doraemon Kore de Dogan!** alterna sequenze di dialogo a fasi di combattimento riproponendo tipiche situazioni dell'anime quali ad esempio i viaggi nel tempo.



Due companion di Epoch illustrano il gioco al pubblico presente all'ultima edizione della Toy Trade Fair.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergiocangialosi

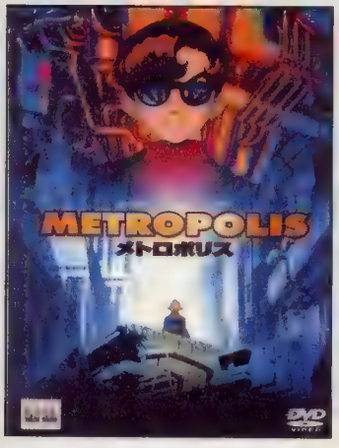
Metropolis

(*id.*, JAP2001)

Metropolis è una maestosa città che si sviluppa in altezza. Così imponente e vasta che da costituire uno Stato diviso in compartimenti stagni sia strutturali che sociali. Questa città-stato ipertecnologica è governata negli strati più alti con l'ausilio della forza lavoro dei robot, mentre negli strati underground le classi disagiate, i cui lavori sono stati usurpati dall'inserimento delle macchine, cospirano movimenti rivoluzionari. Il duca Red, personaggio eccentrico e uomo politico potente e manovratore, architetta in segreto un piano per prendere definitivamente il potere politico di Metropolis e sbaragliare l'opposizione crescente. La sua ambizione è quella di governare, con l'ausilio di una misteriosa arma segreta, l'intera città dalla sommità della Ziggurat, il grattacielo più alto nonché il simbolo della metropoli. Per attuare la propria politica di "opposizione zero", il duca ha organizzato una fazione armata, capeggiata dal figlio adottivo Rock, un giovane balilla impulsivo e violento, deciso a sterminare ogni forma artificiale di intelligenza. Intanto a Metropolis arrivano il detective Ban e il suo giovane aiutante Kenichi, intenti a seguire le tracce di un pericoloso scienziato. Guidati per gli infiniti meandri della città da un robot poliziotto, i due detective arrivano a localizzare il laboratorio segreto dello scienziato nella zona più malfamata della città. Ma in ritardo, poiché un fuoco doloso divampa nel laboratorio uccidendo lo scienziato e separando di forza le strade dei due detective. Tra le macerie ancora fumanti, il giovane Kenichi trova il corpo ancora in vita di una bambina. Questa dice di chiamarsi Tima e sembra aver perso la memoria in seguito all'incidente. Da lì in poi i due stringeranno una tenera amicizia e Kenichi cercherà di difendere Tima dall'aggressione del perfido Rock, deciso inspiegabilmente ad eliminare fisicamente la giovane bambina. Ma qual è la vera origine di Tima? E perché Rock vuole uccidere Tima pur andando contro i voleri del duca Red?

Il regista Rin Taro (*X*) e lo sceneggiatore Katsuhiro Ôtomo (*Akira*), con l'ausilio delle "matite" della Mad House, rendono omaggio con quest'opera maestosa (cinque anni di lavorazione e un miliardo e mezzo di yen spesi) al più grande manganaka della storia del fumetto giapponese scomparso nel 1988: Osamu Tezuka. Tra il 1947 e il 1949 il "Re dei manga" pubblica a puntate un lavoro di 160 pagine in cui la sua idea del futuro, influenzata visivamente dal film di Fritz Lang *Metropolis* (1927), vede la coesistenza degli uomini e delle macchine in una società super-scientifica ma corrotta. È la sua visione che gli autori di oggi hanno portato su schermo con le tecniche tradizionali e con l'ausilio (più che giustificato visto il tema dell'opera) delle più innovative tecniche digitali. Quella che ne viene fuori è un'opera completa, che non tradisce il manga cui fa riferimento e che può a gran merito essere equiparata ad altri capolavori dell'animazione giapponese quali *Akira*, *Ghost in the Shell* e *Jin Roh*.

La Columbia TriStar Home Video ripropone anche per il nostro mercato la versione Regione 1 di questa edizione su 2 DVD, dai ricchi contenuti extra e da una qualità audio/video di altissimo livello. L'unica annotazione negativa che si potrebbe fare è il mancato inserimento della traccia originale in DTS presente invece nella versione d'oltreoceano. Tra gli extra, oltre alle interessanti interviste ad Otomo e Taro in cui i due chiedono idealmente scusa al maestro per il loro tentativo di trasposizione in anime della sua opera, sono i dietro le quinte delle sequenze girate con l'ausilio della CGI ad incuriosire di più. Così scopriamo che una carrellata dall'alto della città dalla durata di pochi secondi è il risultato della sovrapposizione di ben otto layer composti sia a mano che al computer prima di essere integrati. Un piccolo esempio per capire la maestosità del lavoro compiuto dagli autori.



Scheda artistica:

Regia
Rin Tarô
Sceneggiatura
Osamu Tezuka (fumetto originale), Katsuhiro Ôtomo
Interpreti principali
Yuka Imoto (Tima), Kei Kobayashi (Kenichi), Kouki Okada (Rock), Jamieson Price (Duke Red)
Prodotto da
Toho Company Ltd., Tezuka Production Company Ltd., Sony Pictures Television

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Jap (DD 5.1), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Making-of , interviste varie, comparazione animazioni, speciale "Dal fumetto al film: Metropolis", disegni di pre-produzione
Supporto	DVD 9 + DVD 5
Distribuito da	Columbia TriStar Home Video
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	€26

>>incoming

MOVIE*news*

Lei è un vampiro (la mora di *Pearl Harbor*, Kate Beckinsale), lui è un licantropo (Scott Speedman). Per secoli le due razze si sono combattute cercando l'eliminazione dei propri "avversari". Questi due nemici per la pelle cadranno l'una nelle braccia dell'altro travolti da una storia d'amore decisamente anomala. Ennesima rivisitazione in chiave horror-metropolitano del Romeo e Giulietta shaksperiano, **Underworld** uscirà nell'ottobre del 2003 negli Stati Uniti per la regia di Len Wiseman (collaboratore di Roland Emmerich in *Indipendence Day* e *Stargate*).

Dopo l'enorme successo commerciale ottenuto da *La tigre e il dragone* sul territorio yankee (si tratta del film straniero che ha incassato di più nella storia delle sale americane), il cinema asiatico ci riprova con un'operazione decisamente maestosa. Ora è la volta del kolossal wuxiapian **Hero**, opera da 30 milioni di dollari che ha visto la compartecipazione finanziaria di Cina, USA e Hong Kong. Ambientato nel 220 prima di Cristo all'indomani della salita al trono del re Qin, il film riprende le vicende dell'eroe del titolo (Jet Li), guardia del corpo del re, nel tentativo di difendere il proprio sovrano dalle temibili insidie di tre sicari (interpretati da Maggie Cheung, Tony Leung and Zhang Ziyi). Il film, diretto dal regista Zhang Yimou (*Sorgo Rosso*, *La strada verso casa*), vede la partecipazione di Donnie Yen come attore e coordinatore degli stunman. I coreografici duelli di spada sono curati nelle loro acrobazie più azzardate dall'Animal Logic Team (lo stesso gruppo che ha curato i duelli della trilogia di *Matrix*). Il film uscirà in Cina nel periodo delle festività natalizie e verrà mostrato in occidente nel corso di alcuni festival americani.

Star Wars II – L'attacco dei cloni

(*Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*, USA 2002)

Nell'epopea di *Star Wars*, sono passati dieci anni dagli eventi descritti ne *La minaccia fantasma*. Anakin Skywalker è ormai diventato adolescente e, come allievo Padawan, segue gli insegnamenti del maestro Obi-Wan Kenobi. Padme, da regina del pianeta Naboo, ha col tempo assunto grande rilievo politico arrivando ad ottenere un ruolo politicamente fondamentale come senatrice. All'apertura del consiglio della Repubblica, mirato a fronteggiare le spinte separatiste dei ribelli, Padme riesce miracolosamente a salvarsi da un attentato esplosivo. A fare da guardia del corpo della senatrice vengono chiamati proprio i due jedi. Mentre il maestro Obi Wan, misurato ed attendista, è propenso a seguire gli ordini conferitegli senza prendere alcuna iniziativa, il giovane Skywalker, infiammato dalla passione per la giovane senatrice ormai diventata donna, intende indagare attivamente per smascherare i mandanti dell'attentato. Le strade dei due Jedi, inevitabilmente, si separano. Mentre sul pianeta Taboo il giovane Padawan veglia su Padme rivelandogli i suoi sentimenti, Obi Wan, seguendo le tracce del cacciatore di taglie Jango Fett, viene a conoscenza della segreta fabbricazione di un esercito di cloni. Chi è il misterioso jedi che, su un falso mandato della Repubblica, ha commissionato una tale arma distruttrice e a quale scopo?

Con *Episodio II: La Guerra dei Cloni* George Lucas pone un altro fondamentale tassello nella composizione della più famosa saga stellare cinematografica. La sceneggiatura di questo episodio, infatti, colma diversi punti in sospeso della vecchia trilogia sia a livello politico (le forze separatiste cospirano all'interno dello stesso Senato nell'ambigua figura del neo-eletto ai pieni poteri Palpatine alias Lord Darth Sidious) che a livello filologico (il passato di Boba Fett e la causa della perdita del braccio di Anakin Skywalker). Molto più avvincente ed intrigante di *Episodio I*, *La Guerra dei Cloni* conferisce nuova linfa all'epocale "guerra stellare" che vediamo finalmente iniziare al termine del film e che tutti fan aspettano di vedere conclusa nel lontano (per noi s'intende) 2005 con *Episodio 3*. Che la forza sia con voi.

Come per il primo episodio, anche questa volta, grazie alle tecnologie digitali, il DVD de *L'attacco dei cloni* attinge per il comparto audio/video direttamente alla sorgente digitale. E mentre il precedente DVD aveva avuto qualche problema di risoluzione e sgranatura dell'immagine, per quest'edizione tutti i problemi sono stati risolti splendidamente, risultando in un'immagine super dettagliata. L'aspetto sonoro si poggia nuovamente sulla già superlativa codifica EX usata nel primo episodio, offrendo delle esperienze uditive mai udite prima (le bombe sonore fatte esplodere tra i meteoriti sono letteralmente deleterie per le orecchie). Per quanto riguarda gli extra, contenuti esclusivamente nel secondo DVD, ve ne sono per tutti i gusti: dalle scene tagliate (ottimizzate per l'occasione con l'aggiunta degli effetti in CGI) sino ai documentari *La tecnologia più avanzata: previsualizzazioni di Episodio II* e *Dai pupazzi ai pixel* in cui vediamo dall'interno degli studi della ILM la realizzazione passo-passo di Yoda, Dexter Jettster e gli alieni di Kamino.

Scheda artistica:

Regia
George Lucas
Sceneggiatura
George Lucas
Interpreti principali
Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi), Natalie Portman (Senatrice Padmé Amidala), Hayden Christensen (Anakin Skywalker)
Prodotto da
Lucasfilm

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1 EX), Ing (DD 5.1 EX)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Scene tagliate, documentario "*Dai pupazzi ai pixel*", "*La tecnologia più avanzata: previsualizzazioni di Episodio II*", documentario sul suono "*I film non vengono distribuiti: scappano*", video musicale "*Across the stars*" mockumentary "*R2-D2 sotto la cupola*"
Supporto	DVD 9 + DVD 9
Distribuito da	20th Century Fox Italia Home Video
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	£25

Hazard City

(*Hyôryuu-gai*, JP 2000)

Dopo un "affare" andato decisamente male in Brasile, Mario (lo pseudo attore Teah), un gangster mezzo sangue nippo-brasiliano, ritorna in Giappone per impedire che la sua bella di origine cinese, Kei (la bellissima attrice di Hong Kong, Michelle Reis), venga accompagnata al confine perché extracomunitaria indesiderata. Liberata dal suo amore a colpi di mitragliatore dopo un frenetico inseguimento via elicottero, i due ritornano a Tokyo. Ma qui Kei viene importunata dalla maniacale bramosia di un boss yakuza. Mario e Kei decidono allora di andare via dall'isola il più presto possibile. Per far questo, però, i due hanno bisogno di parecchi soldi per pagare gli scafisti. Decidono quindi di derubare, insieme ad altri due scagnozzi, il padrone di un infimo locale adibito a bisca clandestina dove galli se la danno di santa ragione. Qui però i nostri si troveranno nel bel mezzo di una riunione d'affari tra boss yakuza e malavitosi della triade cinese. Scoppiata l'inevitabile sparatoria, i due riescono a darsela a gambe non prima però di aver arraffato una valigetta mollata da un caduto. Convinti di avere una refurtiva composta da tanti bei bigliettoni scacciaguai, all'apertura della valigetta si scopriranno proprietari di una partita di coca purissima. E adesso che farne? Braccati dai due clan malavitosi, Mario e Kei cercano un'improbabile via di fuga.

Per chi non conoscesse l'eccentrica filmografia di Takashi Miike (*Audition*), autore ormai di culto tra gli amanti del cinema nipponico, *Hazard City* (distribuito anche col titolo *City of lost souls*) può aiutare a comprendere in maniera relativamente più decodificabile il bizzarro universo di Miike (non facendo caso alla lotta simil-*Matrix* tra i due galli lottatori, puramente accessoria s'intende). Come nel seminale *Dead or alive*, la metropoli giapponese è incontro maccheronico di più minoranze etniche. In questo mondo senza punti cardinali, può capitare, passeggiando per il quartiere di Shibuya, di trovarsi nel bel mezzo di un'imboscata a colpi di capoeira per poi avere a che fare con un bizzarro contrabbandiere russo che ti introduce, secondo le proprie tradizioni, al coretto metodo di ingurgitare la vodka. Non catalogabile, autore anomalo, Miike, con la sua media di sei film all'anno, risiede ad onor di merito nell'olimpo dei cineasti nipponici, accanto ai già maturi Kiyoshi Kurosawa, Shinya Tsukamoto e Hideo Nakata.

Scheda artistica:

Regia
Takashi Miike
Sceneggiatura
Seishu Hase (racconto), Ichiro Ryu
Interpreti principali
Teah (Mario), Michelle Reis (Kei), Patricia Manterola (Lucia), Mitsuhiro Oikawa (Ko)
Prodotto da
Daiei Motion Picture, Tokuma Shoten

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Jap (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Jap
Contenuti speciali	Dietro le quinte
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Tokuma Japan Communications
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	Yen 4700

Se non siete convinti della qualità del film a tal punto da imbarcarvi nel pesante acquisto dell'edizione giapponese, potete sempre acquistare l'edizione più economica targata HK. Ma attenzione: l'edizione Regione 2 qui presentata vanta una qualità di realizzazione di altissimo livello. Il video anamorfico 1.85:1 offre una qualità d'immagine dettagliatissima grazie all'utilizzo di un master perfetto. La traccia audio offre frizzanti dialoghi multilingua mentre il DD5.1 pompa adeguatamente, esaltando le esplosive e scoppiettanti scene d'azione. Tra gli extra si segnalano diversi trailer e alcuni dietro le quinte con Miike al lavoro nel preparare alcune scene.

DVD*news*

Sono finalmente terminati i lavori del progetto **The Animatrix**, voluto dai fratelli Wachowski e realizzato grazie alla collaborazione di diversi studios d'animazione mondiale. The Animatrix (atteso prima dell'estate 2003) è il prequel ideale della trilogia partorita dalla mente dei due fratelli, e precederà l'uscita di *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolution* (in arrivo negli USA rispettivamente a maggio e a novembre del 2003). Indirizzato e concepito al/per il mercato dell'home video, il DVD è una collezione di otto corti d'animazione che rivelano la genesi dell'universo di Matrix (quello reale s'intende) all'indomani dell'apocalittica battaglia tra le "macchine" e la razza umana. Qui di seguito riportiamo gli otto episodi che comporranno l'attesissima edizione digitale: *Second Renaissance* di Mahiro Maeda (*Blue Submarine No. 6*), *Program* di Yoshiaki Kawajiri (*Vampire Hunter D: Bloodlust*), *Kid's Story* di Shinichirô Watanabe (*Cowboy Bebop*), *World Record* di Takeshi Koike, *Beyond* di Kouji Morimoto (*Robot Carnival*), *Matriculated* di Peter Chung (*Alexander*), *Detective Story* ancora di Shinichirô Watanabe ed infine *The Final Flight of the Osiris* ad opera della compianta Square USA.

Se veniste colti dal panico nel momento di decidere quali regali comprare per Natale, sappiate che la Buona Vista Home Entertainment ha, dal 20 novembre scorso, reso disponibile un'offerta da leccarsi i baffi, per tutti i gusti e dal prezzo più che ragionevoli. Trattasi del cofanetto Disney Pixar contenente i tre lungometraggi più conosciuti della casa di Lasseter: **Toy Story**, **Toy Story 2** e **Monster & Co.** (naturalmente tutte regular edition). Il prezzo? La misera (considerato i costi dei singoli DVD) somma di 43 euro circa. Noi stiamo già preparando lo spazio sotto l'albero...

OuterWorlds

PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

ha collaborato: massimo**rovatti**

I **Fantastici 5** di Capcom

Tokyo, Giappone, 12 novembre 2002: Capcom annuncia 5 motivi in più per portarsi a casa la cubica console Nintendo: **Biohazard 4**, **Product Number 03**, **Killer 7**, **Dead Phoenix** e **Viewtiful Joe**. Sul palco della tribuna stampa ci sono Shinji Mikami, Hiryuki Kobayashi, Hiroshi Shibata, Hiroki Katou, Hideki Kamiya, Gouichi Suda, Atsuhi Inaba. Sono i capomastri di Production Studo 4, il team di sviluppo interno della softco giapponese che dall'ottobre del 1999 (anno della sua fondazione) è dedito allo sviluppo di giochi per GameCube. Shinji Mikami, il più conosciuto di loro, non ha bisogno di presentazioni. Gli altri, invece, hanno alle loro spalle collaborazioni a progetti come la serie **Biohazard**, **Devil May Cry** e **Dino Crisis**. Insomma, sono gli evangelisti di Mikami. Seguaci di un uomo che ha deciso di voltare le spalle a Sony per abbracciare la religione della Nintendo Difference. E sebbene dei titoli annunciati solo il quarto episodio di **Biohazard** sia dichiaratamente esclusiva GameCube, gli altri quattro nascono e crescono sul sistema Nintendo senza legami formali, ma con la sottesa intenzione di restarci per un periodo indefinito. Del resto, il mafiesto pubblicato sul sito giapponese di Capcom, parla chiaro: *"Per la crescita dell'industria. Per GameCube. Queste parole descrivono i nostri propositi. In un'industria in cui si crea per intrattenere ed affascinare, non sentite una regressione di eccitazione e nuovi stimoli? Noi riteniamo che questa regressione sia unicamente colpa e responsabilità di noi creatori. Allo stesso modo, riteniamo che sia nostra responsabilità creare qualcosa "meritevole di essere vista" per l'utente. In un mercato che è ormai divenuto prosaico, con seguiti e giochi personaggio-dipendenti, vorremmo approfittare di questa opportunità per annunciare cinque nuovi eccitanti giochi per GameCube."* E poco importa che uno di questi sia proprio un "seguito". E poco importa che tutti e cinque escano sul sistema che ha fatto e fa dei giochi "personaggio-dipendenti" la sua fortuna commerciale. Perché al di là degli altisonanti proclami, del buon gioco sta per riversarsi sul sistema Nintendo nel futuro prossimo. Ed è questo ciò che conta.

Biohazard 4

Direttore: Niroshi Shibata
Produttore: Hiroyuki Kobayashi
Data d'uscita: NA

Protagonista del nuovo episodio di **Biohazard** è Leon S. Kennedy, il ragazzo membro del RPD che assieme a Claire Redfield ebbe a confrontarsi con il virus mutogeno di Umbrella all'epoca di **Biohazard 2** su PSone. Come **Code Veronica** (PS2, DC) prima di lui, **Biohazard 4** ripropone scenografie interamente poligonali e, a giudicare dal video mostrato nel corso dell'evento Capcom, la qualità cosmetica non sembra averne risentito affatto. Anzi. La natura dinamica della grafica esalta effetti di luce ed ombre donando altresì maggior dinamicità agli elementi scenografici. Una particolare sequenza mostrava l'attraversamento di un corridoio fiancheggiato da una serie di finestre abbellite da tendaggi mossi dal vento. Nella medesima sequenza, la visuale passava dalla terza alla prima persona lasciando intendere quanto avrete già capito da soli. Alla luce della rinnovata tecnica rappresentativa, il sistema di controllo potrebbe aver subito modifiche che lo assimilino a quanto proposto in **Devil May Cry**, ma è ancora presto per dirlo. Ciononostante, vedere Leon puntare la pistola lateralmente con un braccio solo lascia ben sperare. Infine, il medesimo filmato lascia trapelare l'ipotesi che il protagonista sia stato infettato dal virus: in una circostanza Leon si piega sulle ginocchia stringendosi il braccio sinistro.

Biohazard 4 è previsto per un oscuro "200X", pertanto si ipotizza una release a cavallo fra la fine del 2003 e l'inizio del 2004

Product Number 03

Direttore: Shinji Mikami
Produttore: Hiroyuki Kobayashi
Data d'uscita: Primavera 2003

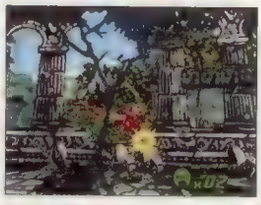
Descritto da alcuni come un incrocio fra **Tomb Raider** e **Devil May Cry**, **Product Number 03** è l'unico titolo dei "fantastici 5" diretto da Shinji Mikami in persona. Non sorprende quindi che sia anche uno dei più promettenti del lotto Capcom. Ai comandi della mercenaria Vanessa Z. Schneider, il giocatore dovrà fronteggiare un esercito di robot armato di pistola laser e tanta agilità e destrezza. Come Dante, Vanessa è in grado di compiere una serie di manovre acrobatiche e non manca la possibilità di premersi spalle al muro facendo quindi capolino dagli angoli per far fuoco verso eventuali assalitori. Il design futuristico hi-tech di **Product Number 03** rimanda a **Gun Valkyrie**, sebbene il titolo Capcom sembri preferire tonalità cromatiche più omogenee rispetto ai toni sgargianti proposti da Sega.

In arrivo per la primavera del 2003, **PN03** potrebbe essere per Nintendo quello che **DMC** è stato per Sony. Forse anche qualcosa di più

Viewtiful Joe

Direttore: Hideki Kamiya
Produttore: Atsushi Inaba
Data d'uscita: Primavera 2003

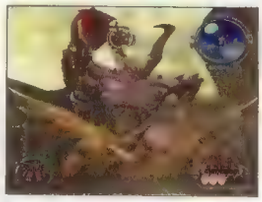
Uno dei titoli più particolari presentati da Capcom, **Viewtiful Joe** è un action game stutturalmente bidimensionale, ma realizzato in grafica poligonale rivestita dall'immancabile cel-shading. Considerato il tratto super deformed del character design, il respiro parodico dell'opera di kamiya è lapalissiano nonché rafforzato dal gioco di parole nel titolo. Punto di incontro fra il picchiaduro a scorrimento ed il platform game 2D, **Viewtiful Joe** offre la facoltà di rallentare e accelerare l'azione nonché di zoomare sull'eroe in qualsiasi frangente con ripercussioni sul gameplay suscettibili di molteplici interpretazioni vista l'assenza di informazioni ufficiali. Una delle sequenze più spettacolari (e spassose) vede la telecamera zoomare sul protagonista mentre questi evita un missile facendoselo passare di lato compiendo una piroetta su se stesso al rallentatore. Un titolo decisamente particolare meritevole di maggior considerazione di quanta ne possa suscitare l'analisi delle foto. In movimento è puro spettacolo demenziale.



Dead Phoenix

Direttore: Hiroki Kato
Produttore: Atsushi Inaba
Data d'uscita: Estate 2003

Era il 1988 ed un paio di ali dorate volavano sugli schermi dei coin-op e sui cieli ad 8bit di NES. Era il 1988 e **Legendary Wings** si gettava nella mischia della tracotante offerta di sparatutto vomitata dall'industria dell'epoca. Fast-forward ai giorni nostri e **Legendary Wings** ritorna, su GameCube, a colmare una voragine. Dietro il nome di **Dead Phoenix** si cela infatti l'ideale seguito di uno dei più antichi sparatutto della storia. Ai comandi del guerriero alato Phoenix, il giocatore potrà *"volare liberamente come un uccello in un mondo di proporzioni epiche"*, dichiara il direttore Hiroki Kato sul sito ufficiale di Capcom. Il che si traduce in uno sparatutto 3D con piena libertà di movimento, che vedrà partecipi di battaglie su larga scala. Il breve filmato mostrato dalla softco giapponese, vedeva Poenix ora impegnato in combattimenti solitari fra i resti di antiche città sospese fra le nuvole, ora sorvolare scenari di guerra con truppe di terra alleate impegnate a contrastare l'avanzata di mastodontiche creature.



Killer 7

Direttore: Gouichi Suda
Produttore: Shinji Mikami
Data d'uscita: Inverno 2003

Assieme al delirante **Viewtiful Joe**, **Killer 7** è il titolo Capcom più particolare dal unto di vista stilistico. Diretto dal (qui da noi) misconosciuto Gouichi Suda, **Killer 7** viene descritto come un action-adventure con "elementi psicologici" che racconta della rivalità fra Harmon Smith (un pericoloso assassino capace di assumere sette personalità differenti) e Kun Lan (membro di un'organizzazione criminale capace di corrompere ogni governo d'America). Accettato l'incarico di assassinare il suo rivale, Haron Smith dovrà fare appello alle sue diverse personalità, ognuna latrice di caratteristiche prestazionali specifiche, per rintracciare e sbaragliare di Kun Lan.

Malgrado lo stile fumettoso faccia supporre il contrario, **Killer 7** è da ascrivere con forza nell'elenco dei titoli "adulti" per GameCube, per il suo presupposto narrativo, ma anche per l'abbondanza di sangue digitale sparso sui fotogrammi del filmato mostrato alla presentazione Capcom

Tre **Zelda** al prezzo di uno

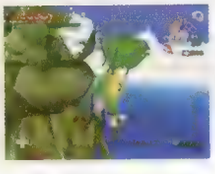
Come se fosse necessario generare ulteriore hype per il lancio di un gioco che praticamente il 99% dell'utenza GameCube giapponese attende con trepidazione, Nintendo ha annunciato che tutti coloro che avranno prenotato **Legend of Zelda: Wand of the Wind** presso i rivenditori giapponesi dal 28 novembre al 12 dicembre, riceveranno assieme al gioco, ed in via assolutamente gratuita, il remake di **Zelda: Ocarina of Time** ed il mai pubblicato **URA Zelda**, un add-on originariamente destinato alla periferica 64DD per Nintendo 64. Entrambi i titoli pare beneficeranno delle potenzialità di GameCube limitatamente alla risoluzione dell'immagine e – probabilmente – alla definizione delle texture. Per il resto saranno del tutto identici agli originali. E non è tutto. Assieme alla collezione di **Zelda**, il mini-DVD omaggio conterrà anche i filmati di **F-Zero** e **Biohazard 4**. Mica male.

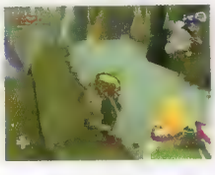
Attualmente l'iniziativa è limitata al solo mercato giapponese, sul quale il nuovo capitolo delle avventure di Link approderà questo 13 dicembre. Al momento di andare in stampa, infatti, né Nintendo of America né Nintendo of Europe hanno dichiarato eventuali adesioni all'iniziativa giapponese.

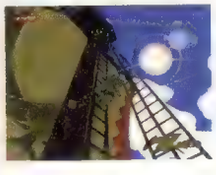
*La schermata di selezione del mini-DVD omaggio. Sulla sinistra, **Zelda: OOT** (foto A). Al centro, **URA Zelda** (foto B). Assieme ai remake di **Zelda 64**, chi prenoterà il nuovo **Zelda** per GC in Giappone avrà l'opportunità di gettare uno sguardo sugli attesissimi **Biohazard 4** ed **F-Zero** (foto C e D).*

Zelda: **Ultime immagini**

Nell'imminenza del lancio di **Zelda** in Giappone, Nintendo ha rilasciato un'ultima collezione di fotografie per solleticare gli appetiti dei fan più di quanto già non lo siano. Qui di seguito ne proponiamo alcune, tra cui segnaliamo quella che raffigura Link aggrappato ad una foglia in azione parapendiistica.







Game Boy **Player**

Il 18 novembre scorso Nintendo of Japan ha annunciato una nuova periferica per GameCube destinata a disegnare sorrisi beati sui volti di milioni di videogiocatori. Si tratta del Game Boy Player, un add-on che, una volta collegato alla console attraverso la porta "High Speed", permetterà al 128bit Nintendo di leggere tutti i giochi per Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance (ad eccezione di alcuni, in particolare quelli la cui cartuccia è equipaggiata con un sistema di vibrazione) proiettandoli sul televisore di casa al quale è connesso il sistema. Per giocare basterà impiegare il controller di GameCube o in alternativa lo stesso Game Boy Advance interfacciato alla console attraverso apposito cavo di connessione. Sempre grazie a quest'ultimo sarà inoltre possibile scambiare dati e salvataggi fra la cartuccia inserita nel Game Boy Advance e quella presente nel Game Boy Player. Inutile aggiungere che l'unità centrale GameCube fungerà anche da hub per partite in multiplayer sullo schermo televisivo. Vale a dire, piuttosto che collegare più GBA fra loro, basterà collegarne ognuno ad una delle quattro porte controller di GameCube, oppure inserire la cartuccia nel Game Boy Player ed impugnare ciascuno uno dei controller del 128bit Nintendo. Insomma, le permutazioni sono infinite. Da non sottovalutare, inoltre, un'ultima caratteristica importante del lettore: non ha bisogno di batterie o fonti di alimentazione esterne. Ci penserà GC ad alimentarlo.

Con il lancio di Game Boy Player, la softeca GameCube si arricchisce implicitamente di circa 1.400 titoli in un colpo solo. Allo stesso modo, la base installata di Game Boy è destinata a salire proporzionalmente al numero di Game Boy Player venduti.

Nintendo prevede di commercializzare la periferica in Giappone a partire dal mese di marzo in quattro colorazioni differenti, al prezzo (decisamente abbordabile) di 5.000 yen, pari a 40 euro circa. La release sul mercato americano è invece prevista per maggio, mentre quella europea è, come di consueto, ancora da definire.

Caratteristiche
Nome: Game Boy Player
Prezzo: 5.000 yen
Uscita: Marzo (Giappone)
Dimensioni: 150mm x 57.3mm x 155.1mm
Peso: 370 grammi
Connessione: ingresso High Speed posto alla base di GC
Alimentazione: 0.8W attraverso GameCube
Altro: la confezione include un disco di sistema

Xbox Live goes LIVE!

Lo scorso 15 novembre (esattamente ad un anno dal lancio della console Microsoft), è iniziata la vendita degli arancioni Starter Kit di Xbox Live. Per la cifra di 49.99 dollari, gli utenti americani si sono portati a casa il software di navigazione, i demo giocabili online di **Moto GP** e **Whacked!**, nonché il Voice Communicator ed un anno di sottoscrizione al servizio. Una volta collegato, ogni giocatore verrà identificato da un suo nickname distintivo, chiamato gamertag, e potrà parlare direttamente con gli altri giocatori tramite il dispositivo di comunicazione vocale. Microsoft ha dichiarato che uno dei maggiori punti di forza di Xbox Live risiede nel fatto che i produttori non dovranno preoccuparsi di allestire i server e garantirne il mantenimento e la sicurezza. Per sottolineare questo, è stato mostrato alla stampa il data center di Seattle, nel quale 500 computer costituiscono l'ossatura di server sul quale si reggerà Xbox Live su scala mondiale. Grande rilievo è stato dato alla sicurezza del sistema: solamente 12 impiegati hanno il permesso di entrare nella stanza dei server, sorvegliata 24 ore su 24 da telecamere, mentre dal centro di controllo situato nella casa madre a Redmond, il network viene costantemente monitorato da almeno tre tecnici, per proteggerlo da eventuali guasti o attacchi pirata. La possibilità di poter creare giochi fruibili online senza dover allestire i propri server, non dovendo nemmeno badare a problemi quali l'autenticazione e la sicurezza, potrebbe effettivamente invogliare le software house desiderose di cimentarsi nell'offereta di contenuti online. Creare un gioco fruibile su Xbox Live, però, comporta il pagamento di royalty addizionali, una sorta di "rimborso" per le spese sobbarcate da Microsoft per gestire tutto il sistema. Proprio su questo punto, ancora aperto è lo scontro tra la casa di Redmond ed Electronic Arts, che ha annunciato di non voler produrre alcun gioco Xbox dotato di contenuti online. EA, infatti, ha investito grandi capitali nell'allestimento del suo EA.com e, al momento, non vuole permettere che i suoi giochi Xbox siano fruibili unicamente attraverso il servizio proprietario Microsoft. Dal punto di vista economico, gli analisti del settore affermano che difficilmente il gioco online produrrà significativi ricavi almeno fino alla fine del decennio, quando già saranno state commercializzate le console della prossima generazione. Anche in casa Microsoft si ammette un buon grado di incertezza, affermando che i possibili utenti Xbox Live, entro la fine dell'anno, potrebbero oscillare tra poche decine di migliaia a centomila. Ma ciò che più preme alla casa di Redmond è, giovandosi dell'enorme esperienza accumulata nel settore PC (da Internet Explorer a MSN, passando per i giochi online e Hotmail), trascinare e sviluppare, nel lungo periodo, il mercato del gioco online, ma soprattutto farlo per primi. Così come ribadito da Robbie Bach: *"Il network proprietario dovrebbe assicurare un bel vantaggio rispetto a Sony. Sony potrà investire ora o potrà investire in futuro nella creazione di una propria rete, ma sarà comunque in ritardo"*. In casa Sony, però, la creazione di un proprio network non rappresenta una priorità. Per attirare utenti nel passaggio da offline ad online, ha scelto un approccio maggiormente rivolto al mercato di massa (difficilmente già dotato di connessione broadband e PC), grazie a titoli di enorme richiamo fruibili mediante Network Adapter come **Final Fantasy XI**, **Twisted Metal: Black** e **Madden NFL 2003**.
Quasi in contemporanea con il lancio americano, è iniziata la fase di beta testing di Xbox Live in Inghilterra, che si protrarrà fino al 14 marzo, data

Il lancio di Xbox Live è stato accompagnato da un evento organizzato da Microsoft a cui hanno preso parte diversi esponenti del mondo dello spettacolo

in cui gli Starter Kit saranno acquistabili nei negozi a 50 sterline. Microsoft pare consapevole della polverizzazione dei servizi, dei costi più elevati e dell'attuale arretratezza dell'offerta broadband in Europa, e pensa di poter trainare il mercato proprio grazie a Xbox Live. Partendo dalla considerazione che, attualmente, il principale motivo per possedere una connessione broadband a casa (a meno che non coincida con il posto di lavoro) sia per svago e soprattutto per giocare in rete, Xbox Live sta cercando di proporsi ai vari fornitori europei come una possibile killer app per lo sviluppo della banda larga. Nel Regno Unito, con l'inizio dei test hanno iniziato a circolare anche i primi pareri "in presa diretta". Sebbene il servizio paia funzionare molto bene, sono presenti momenti in cui il collegamento "cade" per alcuni secondi: niente di rilevante, comunque. Sarebbe più sorprendente se in fase di test andasse tutto liscio. Alcuni utenti, inoltre, si sono lamentati del fatto che, per ordinare lo Starter Pack, è indispensabile possedere una carta di credito (così come, prevedibilmente, lo stesso strumento sarà necessario per il rinnovo dell'iscrizione al servizio, una volta finito il primo anno di sottoscrizione). La generale (ingiustificata) ritrosia al possesso di una carta di credito, comunque, pare sia un dato di fatto del mercato della vecchia Europa, e di questo Microsoft in qualche maniera dovrà tenere conto. Infine, un ultimo appunto viene fatto in merito al sistema di comunicazione vocale. Sebbene la qualità della ricezione sia, in generale, molto buona, paragonabile ad una conversazione tramite cellulare, pare che l'estrema facilità di espressione degeneri spesso in un caos generalizzato. Oltre, ovviamente, a poter dare libero sfogo a tutti gli improperi conosciuti sulla faccia della terra, ciò che più turba è la sovrapposizione di troppe voci nel caso di sessioni multiplayer particolarmente "massive". Gli sviluppatori dei videogiochi, comunque, sembrano già essere consci del problema. **Moto GP**, per esempio, permette che, al massimo, solo quattro persone possano comunicare. Il giocatore potrà parlare con i tre avversari più vicini sul tracciato, più una persona a propria scelta. Ottima idea.

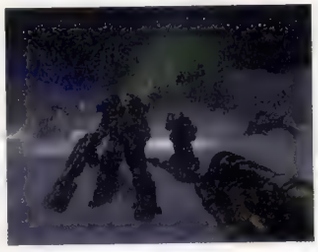
Xbox Live Games

In contemporanea con il lancio del servizio, Microsoft ha commercializzato sette giochi compatibili con Xbox Live e ne ha presentai altri undici che dovrebbero essere disponibili entro la fine dell'anno. Tra questi, analizziamo brevemente i più significativi, riservandoci, nei prossimi aggiornamenti, di esaminare più in dettaglio quelli che si riveleranno maggiormente interessanti.

Unreal Championship

Publisher: Infogrames
Sviluppatore: Digital Extremes

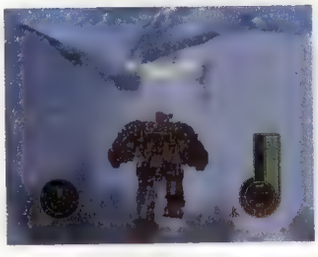
Unreal Championship (già disponibile nei negozi USA) offre all'utenza Xbox la stessa esperienza di massacro online sperimentata su PC con **Unreal Tournament 2003**. E questo già dovrebbe bastare. Inoltre, il sistema di controllo è stato ripensato per essere facilmente padroneggiato su joypad: in pratica, la configurazione dei tasti è la medesima di **Halo** (o di **Goldeneye**, a voler essere pignoli). La grafica si presenta particolarmente maestosa, sebbene il frame rate non riesca mai a spingersi al di là dei 30 fps. Resta la delusione per la mancata implementazione dei veicoli, mentre il Voice Communicator, anche grazie ai "filtri" applicabili alla propria voce, permette liberatorie urla animalesche ogni qualvolta si annichilisca un avversario. Inoltre, già ora sono presenti alcune nuove mappe scaricabili online, ed Epic ha assicurato un continuo supporto al suo prodotto, con il frequente aggiornamento di contenuti scaricabili.



Mech Assault

Publisher: Microsoft
Sviluppatore: Day 1

Mech Assault si presenta come un gioco dedicato alla distruzione ed all'azione rapida e furiosa. Nonostante la struttura massicciamente arcade, comunque, il giocatore deve tenere sotto controllo il surriscaldamento delle proprie armi, così come è chiamato a sfruttare a proprio vantaggio la possibilità di radere al suolo interi edifici sulla testa degli avversari che inavvertitamente si trovassero nei paraggi. La grafica appare nitida e impreziosita da innumerevoli effetti speciali (non ultimo l'animazione dei crolli degli edifici), sebbene la presenza di troppi mech su schermo provochi sporadiche incertezza nel ritmo di aggiornamento dell'immagine. Al momento, il numero di mappe giocabili online non è vastissimo, ma presto saranno disponibili nuove armi, mech, scenari ed anche inedite modalità di gioco (si vocifera anche di un possibile mod ufficiale, capace di trasformare il gioco arcade in uno strategico in tempo reale).



Moto GP

Publisher: THQ
Sviluppatore: Climax Entertainment

Uscito a maggio in versione offline, **Moto GP** è presente (insieme al mediocre party game **Whacked!**) nel demo compreso nello Starter Kit di Xbox Live. I piloti e le motociclette sono modellati molto bene, così come i tracciati, realizzati con un'ottima attenzione al dettaglio. Il sistema di controllo si distingue per una buona attenzione al realismo: non solo è possibile controllare la distribuzione del peso del pilota, ma, sbloccando la relativa opzione, si può controllare indipendentemente il freno anteriore e posteriore. Giocato online, **Moto GP** pare non presentare alcun problema di rallentamento. Una caratteristica interessante è data dalla possibilità di competere in rete anche nei circuiti non ancora sbloccati nella modalità offline. In questo caso, però, la moto del giocatore appare come una "ghost bike" e il suo piazzamento non viene calcolato al fine della classifica.

Project Gotham Racing 2

Publisher: Microsoft
Sviluppatore: Bizarre Creations

La prossima incarnazione della risposta (più un sussurro che un ruggito) Microsoft a **Gran Turismo 3 A-Spec**, si presenta con una grafica di sicuro impatto. Il gioco offrirà la possibilità di mettersi al volante più di cinquanta veicoli su licenza, tra cui Porsche e Ferrari, e l'opportunità di gareggiare in dettagliatissime riproduzioni di Edinburgo e Hong Kong, che andranno ad unirsi alle città di Tokyo, San Francisco, New York e Londra, già viste nel precedente episodio. Ma la caratteristica più interessante di **Project Gotham Racing 2** (per il quale bisognerà portare molta pazienza, visto che è previsto ad inizio 2004) sarà la sua modalità online. Bizzarre Creations non si è ancora sbilanciata troppo in anticipazioni, ma pare che il kudo system sarà completamente rivoluzionato proprio alla luce delle inedite situazioni che potranno verificarsi giocando contro numerosi avversari umani.

True Final Fantasy Online

anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Level 5 **Data d'uscita:** 2003

Level-5 è lo stesso team di sviluppo che si è occupato del primo e del secondo episodio di **Dark Cloud** per PlayStation2. Proprio con **Dark Chronicle**, la softco nipponica ha intrapreso la strada del cel-shading, seguita anche per la realizzazione grafica di questa esclusiva Xbox. Il titolo del gioco lascia ben poco spazio ai dubbi: **True Fantasy Live Online** si presenta proprio come un MMORPG a metà strada tra **Final Fantasy XI Online** e **Phantasy Star Online**. Come tradizione del genere, il giocatore potrà personalizzare completamente il proprio alter ego digitale, decidendone razza, aspetto, abilità e professione. Sebbene il titolo sembri porre maggiormente enfasi su combattimenti massivi contro orde di mostri e demoni, sarà possibile anche dedicarsi a mestieri più pacifici, come il pescatore (per il quale è previsto un apposito sottogioco) o il taglialegna. Nel più probabile caso in cui si voglia fare a pezzi il mondo intero (sebbene, per il momento, la figura del PK non sia prevista, quindi niente stragi di videogamer), basterà allearsi con altri giocatori e partire (magari in sella ad una di quelle strane creature a metà strada tra un drago e, guarda caso, un chocobo) per una pericolosa quest. Dalle screenshot fin'ora diffuse, pare che sopra alla testa dei giocatori impegnati in conversazione compariranno dei baloon come nei fumetti: strana peculiarità, perché Microsoft ha ribadito più volte di voler bandire per sempre la tastiera in favore del Voice Communicator. Si sarebbe tentati di azzardare la suggestiva ipotesi che le scritte su schermo potrebbero rappresentare una traduzione simultanea di ciò che il giocatore sta pronunciando nel microfono, ma per ora non sono state fornite informazioni su questo. Anche perché, al momento, l'unica versione annunciata è riservata al mercato giapponese (e quindi, traduzione inutile), ma sembra quasi scontato che presto si sentirà parlare anche di una versione occidentale di **True Fantasy Live Online** (e quindi, traduzione più che utile).

Top Spin

anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** ower and Magic Developments **Data d'uscita:** 2003

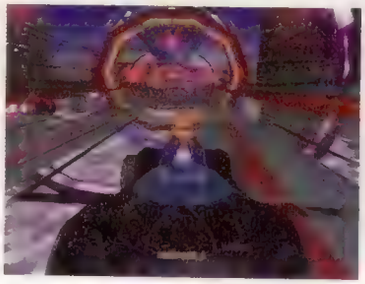
Dopo anni passati nel dimenticatoio, i titoli tennistici stanno vivendo un momento d'oro, grazie a prodotti come **Sega Sport Tennis** e **Smash Court Tennis Pro Tournament**. Poiché, invece, su Xbox tale sport non vanta ancora nessuna trasposizione degna di nota, Microsoft stessa ha deciso di scendere in campo producendo questo **Top Spin**. Il titolo Power and Magic Developments si presenta come un progetto ambizioso, destinato, secondo il parere degli sviluppatori, a ridefinire il genere su console. Il gioco presenterà sedici stelle del tennis (i cui nomi non sono ancora stati rivelati, sebbene in screenshot sia facilmente riconoscibile Pete Sampras) ed offrirà anche l'opportunità di creare il proprio alter ego digitale, permettendo di intervenire sui tratti somatici dello stesso. Inoltre, durante il corso del gioco, sarà possibile potenziare il proprio campione sottoponendolo a mirate sessioni di allenamento, cercare i migliori preparatori atletici per imparare nuove tecniche, nonché procacciarsi gli sponsor più appetitosi per proseguire nella propria carriera. Sebbene sia possibile migliorare le abilità del proprio giocatore, presto sarà evidente una sua "naturale" propensione verso un particolare tipo di terreno, per cui sarà consigliabile specializzarlo in essa. A questo proposito, **Top Spin** presenterà tutti i tipi di superfici esistenti nel tennis (terra rossa, cemento, erba e sintetico) e i movimenti della pallina, ma anche le animazioni degli sportivi, risponderanno ad esse in maniera verosimile. Infine, il titolo tennistico Microsoft è specificatamente sviluppato per supportare in pieno i servizi di Xbox Live. Non solo sarà presente la possibilità di sfidare in "amichevole" altre persone, ma anche partecipare a veri e propri tornei, dei quali terrà conto una classifica mondiale appositamente stilata e aggiornata in tempo reale.

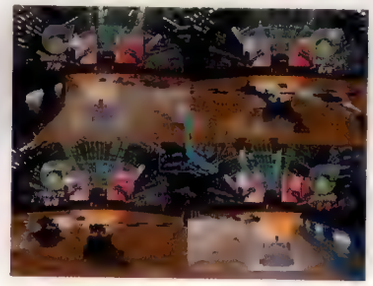
Pulse Racer

anteprima

Publisher: Jaleco Entertainment **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Dicembre 2002

Previsto per la fine dell'anno, **Pulse Racer** si segnala come un racer futuristico dal ritmo convulsivo, a metà strada tra un kart game ed un party game. Il modo migliore per fruire del titolo Jaleco Entertainment, infatti, pare sia tramite quadruplo split-screen, in modo da prodursi in esilaranti sfide all'ultima sportellata. Sebbene l'impatto con la grafica del gioco non sia dei migliori, il titolo dovrebbe comunque garantire un aggiornamento video sempre fluido ed elevate velocità. Ciò che, in fase di anteprima, fa emergere **Pulse Racer** dalla miriade di titoli di guida similari spiccatamente arcade, è la caratteristica da cui il gioco trae ispirazione per il nome. Durante la gara, infatti, il giocatore avvertirà, tramite le vibrazioni del controller, la frequenza cardiaca del pilota controllato. Nel caso in cui ci si abbandoni ad una condotta di guida esageratamente spericolata, il battito cardiaco aumenterà di conseguenza, potendo portare addirittura il nostro personaggio all'infarto. Infarto momentaneo, comunque, perché dopo pochi secondi di pausa, il corridore potrà nuovamente gettarsi nella mischia, cercando di recuperare le posizioni perdute in seguito al malore. A detta di Jaleco, questa peculiarità dovrebbe donare un pizzico di strategia in più alle gare, poiché, piuttosto che affrontare tutta la competizione a ritmi esasperati, sarà più conveniente dosare le proprie risorse a seconda della situazione. Interessante anche il sistema di controllo, poiché ognuno dei nove veicoli presenti nel gioco sarà visibilmente influenzato dallo spostamento del peso del corpo del pilota, quasi si trattasse di una corsa in moto. Non solo. Sarà possibile superare le curve a gomito più insidiose "allacciandosi" grazie ad un raggio laser ad alcuni globi energetici sospesi nel tracciato, oppure giovarsi di missili e mine per fare piazza pulita degli avversari. **Pulse Racer**, per cercare di contrastare l'inevitabile ripetitività insita nel genere, offre al giocatore anche un potente editor di piste chiamato "Infinitrax". Sbloccabile vincendo alcune competizioni nella modalità in singolo, l'editor acquista maggiori elementi di personalizzazione man mano che si prosegue nella propria carriera di pilota infartuato.





Blinx: the Time Sweeper

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Artoon

Ha davvero poco da ridere Blinx. Ed ha davvero poco da ridere chi gioca a **Blinx the Time Sweeper**, la prima creatura di Artoon per Xbox. Avrebbe dovuto essere il primo videogioco a 4 dimensioni. Il primo videogioco che ti permette di manipolare il tempo. Il primo videogioco creato attorno all'hard disk montato nel ventre del sistema Microsoft. E **Blinx** è tutte queste cose, indubbiamente, ma è anche tutte queste cose orchestrate nel peggior modo possibile.

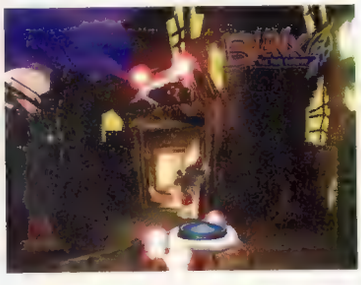
Già la mera deambulazione per gli ambienti poligonali di gioco soffre di una lentezza esasperante che ingenera una diffusa percezione di vuoto ludico. Ma è evidente che **Blinx** non vuole essere un gioco frenetico. E infatti neanche la regia virtuale elude questo obiettivo rispondendo tardiva e svogliata alle istanze di chiarezza sollevate dal giocatore, presto rassegnato a dover controllare contemporaneamente personaggio e telecamera. Non agevola le cose il sistema di puntamento dell'arma impugnata da Blinx, inutilmente impreciso e sotteso da un regola di lock-on elusiva e imperscrutabile. Solo cinque i colpi a disposizione, vale a dire il massimo degli oggetti accatastabili nel ventre dell'aspiratore risucchiandoli dall'ambiente circostante. Finiti i "proiettili" è necessario fermarsi per risucchiare altro munizionamento di fortuna, un processo che richiede l'attesa di quale decimo di secondo di troppo. E via di questo passo, succhia e sputa (mancato), succhia e sputa (sfiorato), succhia e sputa (preso, finalmente), verso una spirale discendente che fa degli scontri un'irritante incombenza piuttosto che un momento di gioia. Un'incombenza resa ancor più deprimente a) dall'obbligo di eliminare tutti i nemici per vincere il livello; b) dall'idiozia dei medesimi. Appena percepita la presenza del gattone aspiratore, si dirigono verso la minaccia pelosa con la cieca determinazione di un Terminator. Alcuni saltellano, altri rotolano pungenti chiusi a riccio, altri volano, ma tutti seguono una routine di path-finding che sembra presupporre la linea retta come l'unica via percorribile. Poco importa se di mezzo c'è una serie di casse o un burrone. Loro vanno diritto, insistendo sulle prime finché non le scavalcano sulla spinta di un sistema di collisione approssimativo, e precipitando nel secondo con l'atteggiamento suicida di un lemming drogato. E se per caso ci si chieda come sia possibile catturare un nemico precipitato di sotto, non c'è problema: basta attendere qualche secondo e si materializzerà nel punto da cui era partito.

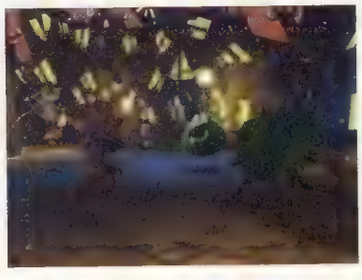
Blinx non è un gioco frenetico, si diceva. E su questo non v'è ombra di dubbio. **Blinx** è un gioco che privilegia il ragionamento, si dice in giro. Ma su questo, nutro qualche riserva. L'agente della presunta eccitazione neuronale dovrebbe essere la gestione del tempo. Come il pannello di un videoregistratore, l'iconografia alla base delle schermo permette di eseguire funzioni di riavvolgimento, avanzamento veloce, avanzamento rallentato, pausa e registrazione degli eventi occorrenti durante il gioco. La pausa congela il mondo di Blinx per qualche secondo, dando modo al suo protagonista di agire indisturbato. L'avanzamento veloce corrisponde ad uno stato di invulnerabilità momentanea, mentre quello rallentato permette di negoziare con tranquillità eventuali pedane mobili. Le operazioni di riavvolgimento e registrazione sono le più interessanti. La prima permette di tornare indietro nel tempo di una decina di secondi, mentre la seconda ne registra altrettanti per poi riportare l'azione al punto di partenza, ma con un secondo **Blinx** in campo. Ora, da questi ultimi due comandi dipenderebbero le caratteristiche rivoluzionarie del titolo Artoon ("manipolare lo scorrere del tempo"), ma si fa presto a capire che di fatto il risultato finale è tutt'altro che sconvolgente. L'operazione di registrazione viene impiegata per compiere azioni banali, come l'attivazione contemporanea di due interruttori. Quella di riavvolgimento, invece, è afflitta da una semplificazione di fondo che la svuota delle potenzialità che custodisce. Un ponte crolla, e la funzione di riavvolgimento lo "ricostruisce". Bene. Un ponte crolla, il tempo passa, passano i dieci secondi, poi venti, trenta, quaranta, e la funzione di riavvolgimento lo "ricostruisce" lo stesso nonostante copra solo 10 secondi. Questo non è manipolare lo scorrere del tempo. Questo è "aprire un passaggio premendo un pulsante". Niente di più. E non è tutto. La manipolazione della quarta dimensione non è libera da vincoli, ma dipende dalla disponibilità di determinati cristalli. Ne esiste una tipologia specifica per ogni funzione temporale (cristalli azzurri per la pausa, viola per il riavvolgimento, verdi per la registrazione, e così via), e ne vanno raccolti almeno tre su quattro per abilitarne la rispettiva. E' sufficiente quindi raccogliere almeno due cristalli differenti per negarsi ogni possibilità di completare il trittico richiesto. E questo è un problema relativo, perché è compito nonché potere del giocatore provvedere ad una raccolta ordinata. L'errore emerge dopo, quando ci si rende conto che alla luce dell'ignoranza in cui si galleggia durante il primo attraversamento dei livelli, non è possibile prevedere di quale funzione si potrà avere bisogno, obbligando a ritornare sui propri passi in cerca dei tre cristalli necessari al superamento di un determinato passaggio, con la tutt'altro che scarsa probabilità di non trovarne affatto perché già utilizzati o sprecati. I cristalli, inoltre, non si rigenerano, producendo situazioni di stallo rimediabili solo abbandonando il livello e riprendendolo dal principio. Quella di **Blinx** è quindi una meccanica di gioco fatta di errori e riparazioni, piuttosto che di ragionamenti e soluzioni.

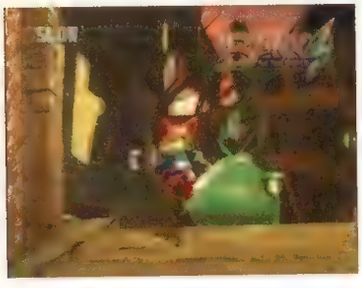
Allo scopo di ispessire un'esperienza ludica colpevolmente avvilita da scarso coraggio ed ambizione, Artoon ha allestito un discreto sistema di evoluzione del proprio alter-ego. Spendendo il denaro raccolto durante i livelli alla cassa di un apposito negozio, è possibile comprare nuovi e più potenti modelli di aspiratore, un contenitore di "munizioni" più capiente, bombe, vite extra, casacche alternative, ma soprattutto slot per l'accumulo dei poteri di manipolazione temporale, utili ma non risolutivi a controbattere i problemi sopra descritti. Incentivi alla rigiocabilità trovano infine corpo in alcuni passaggi segreti, magari ignorati alla prima partita o all'epoca inaccessibili perché sprovvisti della funzione temporale necessaria, riconducenti a bonus pecuniari da spendere per l'acquisto di altra mercanzia. Purtroppo l'esigenza di dover finire daccapo i livelli (quindi ri-abbattere nuovamente i suoi nemici e raggiungere l'uscita), scoraggia la caccia al tesoro più di quanto non faccia l'intima mediocrità del prodotto.

Dulcis in fundo, si segnala un comparto estetico decente in quanto a texture e complessità poligonale, eccellente nella riproduzione dell'acqua con le sue realistiche ondulazioni al passaggio di Blinx, ma deprimente in termini di frame rate (30fps), animazioni e character design. In sintesi: un prodotto che tradisce i suoi buoni propositi inaugurando nel peggiore dei modi l'attività di Artoon su Xbox.

Marcello Cangialosi







<Retrohistory

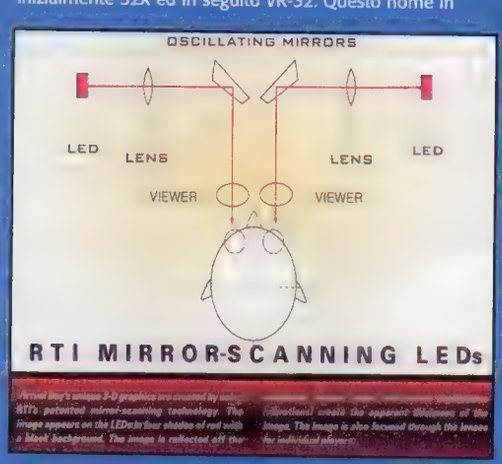
Feedback: brizio@sisinfo.it

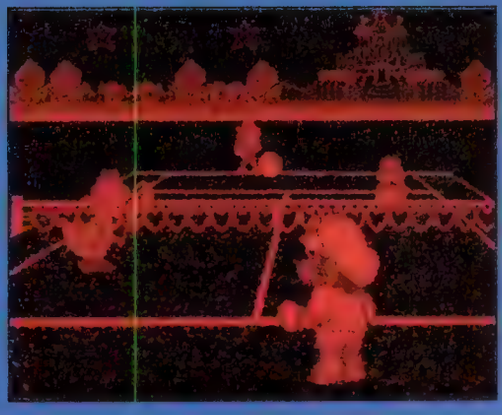
La rossa realtà virtuale

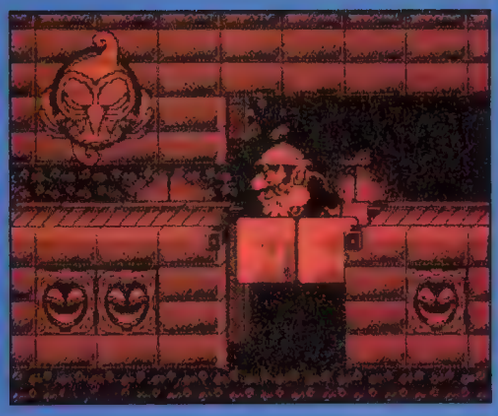
a cura di fabriziopedrazzini

Negli scorsi due mesi abbiamo analizzato alcune delle pagine di maggior successo nella storia della Nintendo: solo alcune delle tantissime... ma come in tutte le storie, anche in questa si possono trovare pagine oscure che narrano colossali errori di marketing e fallimenti inaspettati. Proprio di uno di questi ci occuperemo nell'attuale numero di **Retrohistory**.

Una delle maggiori intuizioni della società di Kyoto fu il rilancio con il Gameboy dell'idea dei videogiochi portatili. Messa da tempo nel dimenticatoio, questa idea sembrava essere ormai stata abbandonata dall'industria dei videogiochi a causa dell'arretratezza tecnologica che ormai rendeva totalmente inadeguati i vari giochi LCD o simili che avevano invaso il mercato all'inizio degli anni '80. Il mercato dei videogiochi tascabili, nato alla fine degli anni '70, aveva visto la Nintendo tra le protagoniste assolute grazie alla commercializzazione della linea Game&Watch, una serie di handheld basati sulla tecnologia LCD e creata da Gunpei Yokoi. Questa linea ebbe molti imitatori, in Italia con la Polistil ed i suoi Schiacciapensieri, ma alla fine del boom fu pressoché dimenticata dalla Nintendo che sembrava ben poco interessata a continuare a lavorare allo sviluppo di novità di rilievo in questo campo dopo la commercializzazione nel mercato occidentale del NES. Nonostante questa apparente dimissione del videogioco portatile da parte della società nipponica, Yokoi ed il suo team stavano da tempo lavorando a soluzioni alternative in grado di rivoluzionare un mercato forzatamente limitato dalla tecnologia utilizzata fino ad allora che costringeva i programmatori a sopportare grosse limitazioni. Dopo anni di sviluppo mantenuto segreto, Yokoi presentò alla dirigenza della Nintendo la sua nuova creatura: una piccola console tascabile dotata di schermo LCD monocromatico di bassa risoluzione e di giochi su cartucce intercambiabili. Il sistema fu lanciato nel 1989 con il nome di Gameboy e divenne il più venduto di tutti i tempi nelle varie riedizioni che arrivano fino ai giorni nostri con il popolare e potente Gameboy Advance. Terminato lo sviluppo di questo rivoluzionario sistema, Yokoi decise di dedicarsi a più progetti alternativi. Il suo team si curò della miniaturizzazione del GB (lavoro da cui ebbe origine il Gameboy Pocket), dello studio dei nuovi processori prodotti dalla britannica ARM (che vennero in seguito scelti come CPU per il Gameboy Advance) e dell'analisi di alcune tecnologie radicalmente innovative in grado di introdurre sostanziali novità nei prodotti futuri. Una delle novità prese in esame era stata ideata da una piccola ma battagliera società chiamata Reflection Technology Inc., e si chiamava SLA: grazie a questo particolare tipo di schermo, si potevano creare straordinari effetti tridimensionali per mezzo di un particolare visore che ricordava quelli utilizzati nelle prime applicazioni di realtà virtuale. Il SLA utilizza due schermi basati sulla tecnologia LED (Light Emitting Diode) che visualizzano un'immagine ad alta risoluzione leggermente sfasata l'una rispetto all'altra in modo da crearne una tridimensionale grazie a due specchi vibranti e ad una lente di ingrandimento posti all'interno del visore stesso. L'osservatore si trova a visionare un'immagine riflessa che simula uno schermo di grandezza 12" con un convincente effetto di profondità nonostante la grafica sia in realtà prodotta da due piccoli schermi di solo un pollice di dimensione. Anche se la tecnologia può sembrare poco avanzata, l'effetto prodotto era decisamente molto realistico e la risoluzione grafica molto elevata: ben 384 x 224 pixel. La tecnologia in questione fu analizzata molto attentamente da Yokoi che ben presto decise di sperimentarne qualche uso in progetti ovviamente orientati verso i videogiochi. A causa del suo alto costo, venne chiesto alla Reflection Tech di creare una versione economica della stessa: dopo una lunga disamina della richiesta del team di Ricerca & Sviluppo capitanato da Gunpei, la società propose una versione monocromatica che tagliava di molto i costi originando però immagini indubbiamente molto meno impressionanti rispetto alla versione a colori. Dopo aver analizzato le diverse soluzioni proposte, la scelta ricadde su una versione che utilizzava il colore rosso in quattro diverse tonalità che permetteva un migliore contrasto con il nero dello sfondo rispetto a colori come il blu ed il verde. Basandosi su questa tecnologia Yokoi iniziò così lo sviluppo di un nuovo prodotto che, nelle prime intenzioni, avrebbe dovuto sostituire nel lungo termine il Gameboy. Lo sviluppo del sistema durò diversi anni ma ben due furono utilizzati per una lunga serie di aggiustamenti tesi a migliorare la macchina e la sua fruibilità: nello stesso periodo iniziarono a comparire sulle riviste specializzate diverse indiscrezioni sulla console il cui nome in codice era inizialmente 32X ed in seguito VR-32. Questo nome in codice favorì il diffondersi di notizie completamente errate riguardo il sistema, inizialmente ritenuto dalla stampa specializzata un'applicazione della Realtà Virtuale tanto di moda in quegli anni. La Virtual Reality era difatti vista come una tecnologia estremamente promettente e gran parte delle società del settore stavano lavorando allo sviluppo di prodotti più o meno avanzati che potessero proporre questa tecnologia anche sul mercato delle console casalinghe: in realtà, il progetto su cui stava lavorando la Nintendo nulla aveva a che vedere con questa tecnologia. Per il VR-32 vennero presi in considerazione diversi processori in seguito scartati uno dopo l'altro: lo Z80 perché poco potente, i processori ARM perché ancora troppo costosi (soprattutto per un sistema il cui prezzo sarebbe stato già molto elevato a causa della tecnologia utilizzata nel visore). La scelta cadde così su un processore RISC a 32bit prodotto dalla NEC, molto economico e nel contempo anche sufficientemente potente: il V810 con velocità di clock di 20 MHz. La potenza di calcolo era necessaria per la sincronizzazione delle immagini prodotte dai due schermi con l'oscillazione degli specchi: operazione che doveva essere molto precisa per poter creare l'effetto tridimensionale. Il processore, molto economico in termini di consumo energetico, era fondamentale per Yokoi che voleva un sistema che potesse essere facilmente trasportabile e che dunque fosse alimentabile con normali batterie alcaline. Sempre per migliorarne la portabilità, venne incluso un altoparlante che potesse diffondere il sonoro stereo generato da un processore custom a 16bit in grado di gestire anche campionamenti PCM. La versione definitiva del Virtual Boy venne presentata per la prima volta al pubblico il 15 novembre del 1994 in occasione del Nintendo Spaceworld, l'expo in cui la società giapponese annuncia quasi ogni anno i suoi nuovi prodotti. La presentazione destò molto interesse ma anche molte perplessità in seno alla stampa specializzata che iniziò a dubitare delle reali possibilità di successo della macchina. Dubbi in parte messi in sospeso per la grande reputazione della Nintendo e per motivi "storici": del resto, anche il Gameboy lasciò fortemente perplessa la critica a causa dello schermo monocromatico e delle limitazioni tecniche ma non impedì a quest'ultimo di avere un successo decisamente al di sopra delle aspettative. Tra le grandi speranze della Nintendo e lo

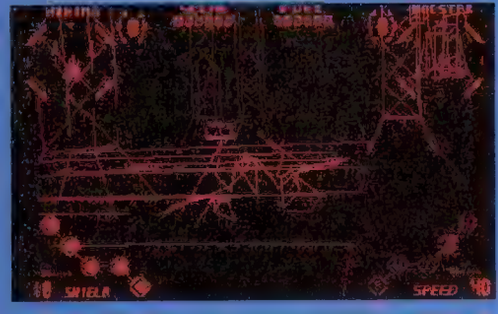


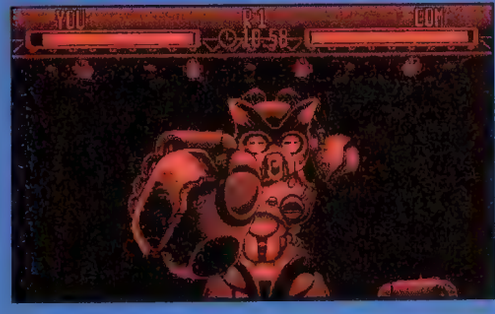




scetticismo dei critici, il Virtual Boy arrivò puntualmente sul mercato nell'estate del 1995: in Giappone fece il suo esordio il 21 luglio al prezzo di 15.000 Yen mentre negli USA venne venduto a 179.95 dollari a partire dal 14 agosto. Il prezzo, confrontato con gli altri sistemi presenti sul mercato, era decisamente molto elevato ma secondo la Nintendo era la conseguenza dell'avanzata tecnologia utilizzata: si scoprì solo più tardi che il prezzo così alto fu deciso dalla società perché sicura del successo della console e che questa scelta venne pesantemente ma inutilmente contestata dal suo creatore. La macchina era composta da un visore (che isolava completamente il giocatore da stimoli visivi esterni per permettere un'ideale visione dei due schermi che producevano l'effetto tridimensionale) e un controller (che sembrava un ibrido tra quello del Super Nintendo e quello del Nintendo 64). Le cartucce e le batterie per l'alimentazione erano da inserire proprio in questo controller le cui dimensioni erano decisamente notevoli. Nonostante fosse previsto come accessorio extra una sorta di fascia per fissare il visore alla testa, la Nintendo decise che un tale utilizzo della macchina avrebbe potuto risultare pericoloso per i bambini (che potevano potenzialmente muoversi con il visore in testa rischiando di cadere o urtare oggetti) e cambiò i piani permettendone l'utilizzo solo attraverso una sorta di tripode che lo manteneva sollevato dal piano. Ciò rese la console decisamente meno portatile dato che il suo utilizzo richiedeva necessariamente un piano rialzato su cui appoggiare il visore; inoltre questa cavillosa modalità d'uso non permetteva una facile visione del campo di gioco e lo rendeva molto meno hi-tech di quanto si aspettassero i molti acquirenti interessati a questo primo esempio di "realtà virtuale" casalinga. In anni successivi, i molti estimatori del Virtual Boy si sono ingegnati per creare artigianalmente apparecchiature che permettono di utilizzare il visore come una sorta di occhiale così come era stato previsto in origine da Gunpei. Negli Stati Uniti fu commercializzato con il gioco **Mario Tennis** come pack-in mentre in Giappone la società continuò la tradizione di vendere le sue console senza alcun gioco nella confezione; gli altri titoli lanciati contemporaneamente furono lo shoot'em up **Red Alarm**, **Galactic Pinball** e **Teleroboxer**, una simulazione di boxe futuristica che ricordava il glorioso **Punch Out**. Il pubblico per la prima volta si trovò in una posizione di attesa anziché di entusiasmo davanti ad un prodotto marchiato Nintendo: fino ad allora ogni sistema della società di Kyoto era partito con vendite stupefacenti sull'onda del successo dei precedenti prodotti. In questo caso il differente approccio era dovuto alla cattiva informazione diffusa dai giornali (soprattutto quelli non specializzati): si era difatti sparsa la voce che l'utilizzo del sistema avrebbe danneggiato seriamente la vista, soprattutto quella dei bambini. Questa voce si diffuse anche a causa di un avviso riguardante la salute che la Nintendo aveva inserito nel manuale ovvero il consiglio di fermarsi ogni 30 minuti di gioco. I giornalisti avevano però omesso di scrivere che la stessa avvertenza era inclusa anche nei manuali di ogni altra console ma in questo caso, a causa dell'utilizzo di una tecnologia dotata di visore, l'avvertenza fu presa alla lettera. E' comunque giusto aggiungere che in soggetti particolarmente sensibili, l'effetto di profondità prodotto dal visore può creare dopo una lunga e continuata esposizione, nausea o capogiri anche se gran parte degli appassionati asserisce di non aver mai avuto conseguenze di questo tipo. Tutto ciò comunque provocò un detrimento nelle vendite del sistema che mancò clamorosamente il prefissato obiettivo di raggiungere la quota di 1.500.000 unità vendute nel suo primo anno di vita: le incertezze del pubblico, spaventato dalle voci e indisposto per la monocromaticità della grafica, portarono alla vendita di solo 770.000 unità tra Giappone e Stati Uniti nei primi dodici mesi di commercializzazione. A complicare ancor di più il tutto ci si mise anche la cronica mancanza di titoli soprattutto di una certa qualità: dei 22 giochi prodotti in totale, ben pochi si dimostrarono di buon livello e ancor meno riuscirono ad utilizzare al meglio l'effetto di profondità per il quale il sistema era stato concepito. Tra i migliori titoli ricordiamo **Mario Clash**, versione 3D del famoso platform **Mario Bros.** che poco aggiungeva alla dinamica di gioco e **Virtual Boy Wario Land** che è a tutti gli effetti il migliore gioco mai prodotto per questo sistema. **VB Wario Land** utilizza difatti appieno la tecnologia per creare un platform giocabilissimo e graficamente molto ben concepito in grado di sfruttare al meglio la macchina: doveva essere solo il primo di una lunga serie di giochi di primo piano, ma in realtà si rivelò una delle ultime cartucce ad essere prodotte. La Nintendo cercò di correre ai ripari puntando ad un forte rilancio della console che doveva culminare nel 1996 con la pubblicazione di molti titoli "forti" ed esclusivi: oltre ad un platform della serie **Mario Land** e ad un RPG della serie **Zelda**, erano previsti un seguito di **F-Zero** ed una conversione di quel **Goldeneye** che avrebbe fatto la fortuna del Nintendo 64. Inaspettatamente, la grande "N" decise però di fermare ogni ulteriore sviluppo e di chiudere definitivamente la produzione alla fine del 1996 lasciando incompleti gli oltre trenta titoli, di cui molti ormai in avanzata fase di sviluppo: le risorse dovevano essere concentrate sul Nintendo 64 e la società di Kyoto non voleva perdere altro tempo con un sistema che dal punto di vista commerciale aveva dato fino ad allora ben poche soddisfazioni. Gunpei Yokoi, additato come il responsabile di questo fallimento, fu costretto alle dimissioni nell'agosto del 1996: il parziale insuccesso del Virtual Boy sembrava aver cancellato il passato e tutto ciò che questo grande personaggio aveva fatto per la Nintendo. Fin dagli albori Yokoi aveva difatti contribuito in modo sostanziale a creare le fortune della Nintendo: fu lui ad ideare il primo gioco di successo della società, l'Ultra Hand (una sorta di "braccio" artificiale che permetteva di afferrare oggetti lontani grazie all'utilizzo di due maniglie). Alla fine degli anni '70 fu sempre lui il primo a proporre alla dirigenza di investire nel promettente mercato dei videogiochi quando quest'ultimo era ancora agli esordi. Questa felice intuizione permise alla società di iniziare la sua grande espansione al di fuori dei confini nazionali: tra le sue creazioni ricordiamo i già citati Game&Watch e Gameboy, il personaggio di Wario e molte altre serie di giochi molto popolari come **Metroid**. Il suo contributo fu decisivo anche nello sviluppo del NES e soprattutto del suo controller; fu sua l'idea della croce direzionale e le sue intuizioni furono fondamentali anche durante la programmazione di hit come **Donkey Kong** e la serie di **Mario**. Shigeru Miyamoto fu fin dall'inizio il suo allievo prediletto e forse la sua migliore "creazione" in seno alla Nintendo: se non ci fosse stato Gunpei, probabilmente Miyamoto non sarebbe nemmeno stato assunto dalla società.

In seguito alle sue dimissioni, Gunpei continuò a lavorare attraverso la Koto, una società che fondò nel settembre del 1997, poche settimane dopo aver lasciato la Nintendo, per continuare a sviluppare le sue idee in campo di gadget e di videogiochi portatili. Purtroppo, poche settimane prima dell'uscita del suo primo nuovo prodotto, il Wonderswan distribuito dalla Bandai, un pirata della strada lo investì uccidendolo all'età di soli 56 anni, togliendo a tutti noi uno dei più grandi innovatori che questa industria abbia mai conosciuto.





<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivanfulco

INTRO - Out of Controller: Gli strumenti del videogiocare -

"**Il medium è il messaggio**"
Marshall McLuhan

Anno 1964: Marshall McLuhan, sociologo canadese, pubblica *Understanding Media* (trad. it.: *Gli Strumenti del Comunicare*), analisi rivoluzionaria e controversa sui mezzi di comunicazione di massa. La tesi principale di McLuhan, destinata a diventare famosa nella forma della citazione d'apertura, è che i contenuti dei media hanno una rilevanza di secondo piano. Il programma televisivo, la trasmissione radiofonica, la storia del fumetto, hanno lo stesso valore della "stampigliatura impressa sulla scatola della bomba atomica". Quello che influisce sull'organizzazione sociale è prima di tutto il medium stesso. È il mezzo di comunicazione che ridefinisce le abitudini, i comportamenti, ponendosi come estensione dei sensi dell'uomo, ampliandone quindi le possibilità…

Nel momento in cui McLuhan metteva su carta le sue idee, a parte le prime sperimentazioni ad opera di Higinbotham e Russell, il videogioco ancora non esisteva. E qualcuno potrebbe credere che questo **TFP** voglia colmare la lacuna, analizzando l'impatto del videogioco sulla società. Ma non è così. Quello che vogliamo chiederci, al contrario, è se sia possibile applicare la tesi di McLuhan *all'interno* dell'universo Videogioco. Da principio: i contenuti, nel mondo dei VG, sono sempre stati associati ai singoli videogiochi. Ma se il "messaggio" non fosse solo nei videogiochi? Se ci fossero altri elementi in grado di definire l'esperienza di gioco? Il controller, ad esempio. Il videogioco ci offre mondi complessi, nei quali è possibile agire in modo articolato. Il controller definisce le modalità con le quali accediamo a questi mondi, con le quali sfruttiamo il potenziale che offrono. Può quindi influire, a suo modo, sull'esperienza di gioco? Su queste domande si muove l'analisi di **TFP** di questo mese, intenzionata a percorrere, per quanto riguarda la sezione review, un significativo sentiero tracciato ad inizio anni '90 da Masaya. Due titoli che mostrano come si evolve un concetto di gioco che richiede uno sfruttamento estensivo del controller. **TFP** vi aspetta a fondo rubrica, per l'approfondimento del caso. Nel frattempo spazio alle recensioni. E soprattutto alla domanda del mese: il joypad è il messaggio?

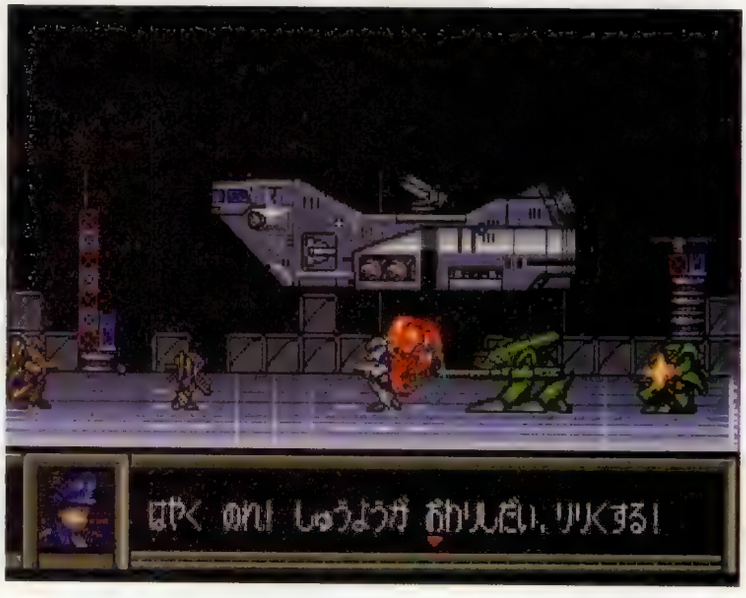
Assault Suit Leynos / Assault Suits Valken

Fase 1: Assault Suit Leynos atterra su Megadrive

La tradizione di mech-games di Masaya inizia nel marzo 1990 su Megadrive. A pochi mesi dalla commercializzazione della console Sega, la casa giapponese pubblica infatti **Assault Suit Leynos**, sua opera prima nel campo delle avventure robotiche plot-based in terza persona. L'impatto di **ASL** con la nuova piattaforma 16bit è, come lo sbarco sulla Luna del '69, un piccolo passo per Masaya ma un grande passo per il genere. Il risultato è uno shooter polimorfo ma basico, oltre che contraddistinto da numerosi spunti di evoluzione…

Attivazione dei sistemi di controllo

All'interno del cockpit di **ASL** la sensazione di controllo poteva definirsi fondamentalmente instabile. Esattamente come avevamo sempre immaginato per i comandi di un vero mech. Il giocatore era chiamato ad affrontare 8 missioni ad apertura progressiva, sfruttando in ognuna di esse differenti potenzialità del proprio robot. Le direzioni sx/dx controllavano il movimento del mech a terra. Le direzioni su/giù ruotavano l'arma equipaggiata, spostando lentamente la direzione di fuoco. In caso di assenza di gravità, le possibilità di spostamento del mech passavano a 360°. I 3 soli tasti del joypad Megadrive, evidentemente colpevoli della semplificazione del sistema di controllo, assolvevano rispettivamente al fuoco, al salto e al cambio dell'arma. Ma la sensazione di instabilità emergeva soprattutto dal sistema di attacco. L'arma principale, il classico Vulcan, offriva al giocatore colpi infiniti, garantendo però scariche di soli 20 proiettili consecutivi, per poi bloccarsi alcuni istanti per le operazioni di ricarica. Procedere a terra significava dover mantenere le debite distanze dagli avversari in avvicinamento, impegnandosi al tempo stesso ad allineare l'arma verso l'obiettivo più pericoloso. Il controllo nello spazio costringeva allo stesso modo a programmare con anticipo gli attacchi agli obiettivi, proprio per la necessità di modificare la direzione di fuoco prima dell'impatto con l'avversario. Un clima di tensione ludica che iniziava già dalla prima missione…



Inizio della missione

Appena scesi sul campo di battaglia, **Assault Suit Leynos** avvolgeva il giocatore con le sue brevi sezioni narrative. Le frequenti sequenze di dialoghi a fondo schermo (per la comprensione delle quali si rimanda alla versione USA del gioco, **Target Earth**), definivano il background di ogni missione e illustravano obiettivi ed eventi durante l'intero evolversi dei livelli. In fase di briefing il pilota poteva selezionare le armi da montare sul mech (nuove armi con munizioni limitate erano dispensate stage dopo stage), alla ricerca dell'arsenale più adatto alla specifica missione. Ma era la varietà delle situazioni, accompagnata dai colpi di scena narrativi, a instillare equilibrio nell'azione di gioco. Ad un primo livello nel quale distruggere in tempo debito una nave in avvicinamento, superando le prime linee di terra nemiche, seguiva un secondo stage nel quale scortare una nave d'appoggio fino alla base, per poi rifugiarsi a bordo di un cargo per la fuga. Un terzo livello ambientato nello spazio, nel quale difendere i propri shuttle dalle incursioni nemiche fino alla loro entrata nell'atmosfera, precedeva una quarta missione con impostazione mista, caratterizzata da una fase iniziale in caduta libera (mentre le postazioni nemiche cercavano di abbatterci) ed una seconda sezione ambientata a terra. La difficoltà netta di gioco sorprendeva il giocatore meno esperto, costringendolo a continue ripetizioni dei livelli, sempre sul filo di una distinta tensione di gioco. Ma la curva di apprendimento soccorreva sempre chiunque fosse dotato di un minimo di sana ostinazione…

Ritorno alla base

Terminato lo scontro a fuoco, la sensazione che scaturiva dallo schermo era quella di un'opera piccola, eppure a suo modo densa, compatta, completa.
L'impatto con la povera realizzazione tecnica, la rigidità del controllo e la difficoltà lorda, nascondevano agli occhi del potenziale pilota un titolo semplice, assolutamente non pretenzioso, ma in grado di regalare qualche sorpresa per un gioco d'esordio targato 1990. Un piccolo passo per Masaya, che anticipava però un'opera assai più massiccia…

Scheda Artistica
Formato: **Megadrive**
Anno di produzione: **1990**
Produttore: **NCS Masaya**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shooter 2D**

Fase 2: Assault Suits Valken atterra su Super Famicom

Due anni dopo la commercializzazione di **ASL** su Megadrive, Masaya incrociò infatti il destino dei suoi titoli robotici con il Super Famicom di Nintendo. Il risultato fu un'evoluzione del concept originale: **Assault Suits Valken**. E tutte le promesse nascoste all'interno del prequel (in realtà non esattamente un prequel, ma tale dal punto di vista concettuale) trovarono realizzazione. **ASV** si rivelò un'interpretazione superlativa del genere. Soprattutto perché, abituato ai controlli rarefatti di **ASL**, il giocatore trovava su schermo un'esperienza di gioco completamente ridefinita, grazie all'uso estensivo del controller Super Famicom…

Attivazione dei sistemi di controllo

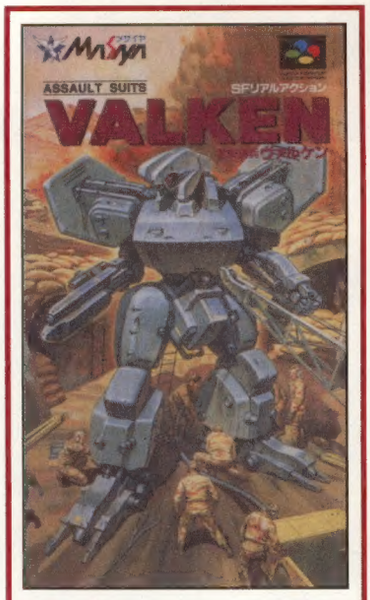
Un pilota, un mech e sei tasti azione. Il sistema di controllo di **ASV** assegnava ai 4 tasti frontali del pad le funzioni di salto, fuoco, dash (scatto propulsivo) e cambio arma, e ai 2 dorsali l'utilizzo dello scudo e il blocco direzionale dell'arma. Una seconda pressione del tasto di salto permetteva di attivare i retrorazzi, da sfruttare per salire di quota fino al rapido surriscaldamento. L'innalzamento dello scudo permetteva invece di proteggersi dalle raffiche nemiche, costringendo però il mech all'immobilità. Diversi elementi derivavano direttamente dalla tradizione leynosiana: l'arma principale con necessità di breve ricarica, la relativa lentezza del puntamento, oppure la struttura di base dei livelli, in equilibrio tra sezioni a terra e sezioni in zone prive di gravità. Per il resto **Assault Suits Valken** potenziava. L'esplorazione rivestiva un ruolo di maggior rilievo (anche perché quasi nulla in **ASL**), con livelli lineari ma ampi, spesso percorribili su diversi piani ed in grado di nascondere i power-up introdotti nel gioco. Questi ultimi consistevano in nuove armi (ancora una volta con colpi limitati) o potenziamenti energetici, ma soprattutto in preziosi chip da accumulare per far salire di livello l'arma in uso. Così, appena scesi sul campo di battaglia…

Inizio della missione

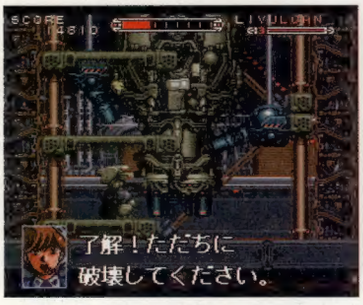
Appena scesi sul campo di battaglia, l'opera Masaya prendeva la forma dell'azione e della narrazione. Una valida realizzazione grafica, oltre che musiche ed effetti sonori stavolta più rilevanti, trascinavano senza appello il giocatore all'esatto centro della missione. I dialoghi concitati tra piloti sottolineavano briefing e momenti di tensione, anche nei passaggi più critici, quando le offensive nemiche e la propria azione distruttiva si incrociavano per inondare lo schermo di esplosioni. La varietà delle missioni, nuovamente punto di forza del gioco, sovreccitava il detentore del pad quanto l'ottima continuità narrativa, grazie alla quale le missioni si succedevano su schermo come un continuum. Ma era un elemento su tutti a coinvolgere: la sensazione di controllo. Complesso. Maestoso. Il mech attiva il dash e passa in velocità sotto un condotto in via di esplosione, quindi alza il tiro per centrare una torretta su piattaforma superiore. Salto e attivazione dei retrorazzi, raccolta dell'item di potenziamento e inizio della procedura di allineamento dell'arma verso il robot in arrivo dalla sezione inferiore. Scudi alzati e raffica nemica scongiurata, quindi lento arretramento, cambio arma e Vulcan spianato, con la direzione di fuoco lockata in diagonale. Quattro secondi di azione. Undici tasti/direzioni premuti. Nove dei quali diversi tra loro. Questo è puro controllo: la sensazione di non riuscire a coordinarsi per poi scoprire, dopo alcuni tentativi, di essere il miglior pilota di mech di questo quadrante dell'Universo…

Ritorno alla base

Terminato lo scontro a fuoco, il pilota con un vero obiettivo non può che prepararsi a quello successivo. E magari pensare che chi non ha mai giocato la missione 4 di **Assault Suits Valken** non sa veramente come si può vivere un videogioco. Ma questi sono altri discorsi. **ASV**, in definitiva, è un capolavoro. Un gioco raffinato ma poderoso, limpido ma complesso, lungo il quale il giocatore ha realmente l'impressione delle dita liquide. Quelle che scivolano lentamente dentro e si fondono con il proprio antico joypad. Forse come dovrebbe essere per qualsiasi videogioco che si rispetti…



Scheda Artistica
Formato: **Super Famicom**
Anno di produzione: **1992**
Produttore: **NCS Masaya**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shooter 2D**



OUTRO - Joystick [Deto]nation: Decostruzione del controller -

In principio era **Assault Suit Leynos** (MD). Quindi venne **Assault Suits Valken** (SF). Oggi è il tempo di Tekki (Xbox). Il maestoso controller progettato da Capcom per il suo simulatore di mech (cfr. **Oddities 97** per un'analisi del controller tekkiano) è la dimostrazione più massiccia di come il sistema di controllo incida sull'esperienza di gioco. Il controller come chiave d'accesso ai mondi virtuali. Il suo obiettivo: permettere al giocatore di sfruttare totalmente le potenzialità dei giochi. È da questo punto di vista che vogliamo reinquadrarlo: non più semplice strumento d'interfaccia, ma possibile ostacolo alla completa esperienza ludica. Un concetto noto a Shigeru Miyamoto, che da diverse generazioni progetta personalmente i controller delle console Nintendo. Ma se è vero che un controller può soffocare un videogioco, quali sono le caratteristiche attraverso cui definirne le potenzialità?

Requisiti minimi di sistema

Il metodo di classificazione dei controller proposto da **TFP** prende in considerazione 4 variabili parzialmente dipendenti tra loro: **Estensione**, **Struttura**, **Praticità** e **Feedback**.

1. Estensione: quantità e natura dei controlli. Definisce il numero di tasti/leve e le loro caratteristiche di funzionamento (funzione analogica, direzioni di movimento, corsa dei pulsanti, ecc.). È l'elemento fondamentale per definire quante azioni può eseguire un giocatore. L'evoluzione verso ambienti 3D, ad esempio, ha creato nuove necessità in sede di progettazione dei controller. Mentre in un classico mondo 2D (**Super Mario World**, ad esempio) il movimento era governabile con 4 semplici direzioni (di cui 2, su/giù, usate limitatamente), un mondo 3D richiede evidentemente maggiori input. In **Mario 64** le direzioni su/giù vengono utilizzate sia per muoversi sul piano che per salire/scendere. In **ZOE** la salita e la discesa di quota sono assegnati forzatamente a due tasti. Negli FPS è necessaria un'altra leva per le funzioni di mira. L'ultima innovazione in ordine di tempo in merito all'estensione si può ritrovare sul joypad GameCube. I suoi tasti dorsali (analogici) prevedono infatti uno scatto extra a fine corsa, con funzione di tasto digitale.

2. Struttura: disposizione dei controlli. Definisce tempi e modi di accesso ai pulsanti. Il joypad GameCube, per tornare all'esempio precedente, offre 6 tasti immediatamente utilizzabili con la mano destra: 2+1 dorsali (uno dispone della prima citata funzione digitale extra) + 3 frontali (visto che la disposizione permette di tenere sotto il pollice i pulsanti B, X e Y). Il Dualshock2, al contrario, ne offre solo 4, seppure tutti analogici. La struttura può rivelarsi fondamentale per non pregiudicare la giocabilità. In **Frequency** (dove è necessario premere a ritmo i tasti relativi a 3 posizioni) è ad esempio essenziale avere sempre 3 pulsanti sotto controllo.

3. Praticità: praticità relativa dei controlli. Definisce la comodità d'uso dei pulsanti, fattore che influisce quindi sull'efficacia della struttura. I grilletti dorsali del pad Dreamcast sono un esempio di tasti scomodi per determinati usi (a causa della differenza meccanica tra la "pressione di un pulsante" e lo "scorrimento di una leva"). Il famigerato controller dell'Intellivision, dotato di un vero e proprio tastierino numerico, offriva dal canto suo una vasta estensione, ma una struttura ed una praticità solo mediocri. Un altro esempio è il tasto L3 del DualShock (la pressione verso il basso della leva analogica sinistra), che non può essere utilizzato se l'analogico è impegnato in una manovra di precisione.

4. Feedback: output sensoriali. Pensati in origine come interfacce per inviare segnali dal giocatore al gioco, i controller hanno iniziato negli anni a svolgere anche il compito opposto, inviando segnali dal gioco al giocatore. È il caso della funzione di vibrazione (in **F355** il pilota avverte subito il rischioso contatto della ruota con il cordolo), oppure del feedback dei volanti (la resistenza opposta dallo sterzo garantisce utili informazioni), oppure delle luci di segnalazione (il controller di **Tekki** segnala l'attivazione di alcuni pulsanti semplicemente illuminandoli). In questo caso si tratta in genere di veri e propri elementi di arricchimento dell'esperienza di gioco…

Il metodo di classificazione proposto, come evidente, è valido anche per qualsiasi controller dedicato. Le varie periferiche utilizzate per i rhythm games, dai dancing mates alle chitarre, hanno infatti proprio lo scopo di superare i limiti dei controller tradizionali, offrendo adeguata estensione, struttura, praticità e feedback. Ma questo conclude il nostro breve excursus sui controller, in attesa di nuovi spazi dove approfondire storicamente l'argomento…

Miliardi di pallottole & Next Month

Il prossimo mese **TFP** esamina detriti e rottami rimasti sul campo dopo l'esplosione di miliardi di pallottole. E qualcuno potrà supporre che si parli ancora di shoot'em up, ma la verità è che i due giochi in esame non avranno assolutamente nulla a che fare con invasioni aliene, viaggi spaziali, astronavi o altri oggetti che volano. Fatta eccezione per le pallottole, chiaro. È con questo dubbio lancinante (?) che **TFP** vi lascia anche questo mese. Oltre che, inutile ripeterlo dopo più di un anno, con la classica domanda del mese: il joypad è il messaggio?

Q&A <File #009>

Nome?
Nick Channon.

Società e qualifica?
Electronic Arts, senior producer.

A quale progetto stai lavorando ora?
Ho appena finito *Shox* e sto lavorando su un titolo ancora segreto, al momento.

Come hai iniziato?
Nel modo più classico, credo. Facendo prima il tester e poi lavoretti vari in Electronic Arts. Solo dopo aver fatto la necessaria gavetta, mi sono stati affidati diversi progetti, fra cui un paio di episodi di *NBA Live*.

Il tuo videogioco preferito?
Shox [ride].

Perché?
Perché è un capolavoro [ride ancor di più].

Il tuo piatto preferito quando lavori?
Direi che quasi tutto il team è fanatico di cucina indiana, quindi mi adeguo.

Notte o giorno?
Entrambi.

La tua bevanda preferita?
Birra.

Hai animali in casa o in ufficio?
No, nessuno.

2D o 3D?
Anche qui, entrambi.

Primo videogioco giocato?
Il primo in assoluto faccio fatica a ricordarlo. Sicuramente qualcosa su Atari VCS. Se dovessi azzardare un titolo su quella console, direi probabilmente *Adventure*.

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?
Penso di sì. Ovviamente non dovrei essere io a dirlo, ma ritengo di essere una persona creativa e di avere un sacco di idee. E credo che il mio team ne sia consapevole e mi rispetti per questo.

I tuoi buoni propositi per il prossimo anno?
Rimanere il più possibile in salute. Una cosa non facile, facendo questo lavoro.

Il videogioco che vorresti aver realizzato?
Ce ne sono tanti. L'ultimo, in ordine di tempo, è *Devil May Cry*.

Se non avessi fatto il tuo lavoro dove saresti ora?
Non ne ho la più pallida idea. Probabilmente in qualche scatolone a chiedere l'elemosina.

Genere videoludico preferito?
A dire il vero non ho un genere preferito in assoluto. Mi piacciono i giochi di guida, le avventure, i platform... La bellezza dei videogame è che possono trasportare il giocatore ovunque e fargli vivere ogni tipo di situazione. E' limitativo concentrarsi su un unico genere.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
Penso che la risposta sia decisamente affermativa. *Shox* è un racing game, ma è pur sempre un titolo che cerca di portare idee nuove. E di idee per nuovi giochi ne abbiamo parecchie nel nostro team, quindi credo che questo non sia un problema.

Ultima occasione nella quale ti sei ubriacato?
Due giorni fa in Francia, per la presentazione di un titolo Electronic Arts.

L'idea migliore che t'è venuta in mente mentre eri ubriaco?
L'idea migliore che ho avuto quando ero veramente storto è stata quella di ricordarsi di respirare.

Sei un videogiocatore?
Sì.

Perché?
Per l'interattività. Perché è possibile vivere in prima persona le stesse storie che ci limitiamo a leggere sui libri o a vedere al cinema.

Cosa aiuta la creatività?
Sicuramente ricevere il maggior numero possibile di input aiuta. Non è un caso che chi lavora in questo settore spesso sia appassionato di cinema o musica o fumetti.

Giappone, USA o Europa?
Non sono mai stato in Giappone, quindi la mia sarà una risposta parziale. Ma adoro il mio Paese (l'Inghilterra, ndr), quindi opto per l'Europa.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Di non aver indovinato i gusti del pubblico. Quando lavori per mesi e mesi su un gioco, un gioco di cui vai tremendamente orgoglioso come per il resto del tuo team, rendersi conto che il pubblico invece non apprezza il tuo titolo... beh, quella è la mia più grande paura.

Di cosa hai paura nella vita?
Gli insetti. Li detesto.

PS2, Xbox o GameCube?
GameCube.

Perché?
Per l'hardware, potente ma semplice da sfruttare.

Vuoi dedicare quest'intervista a qualcuno?
A tutto il team, che si è spaccato la schiena in questi mesi.

Cosa farai dopo questa intervista?
Mi devo fiondare in aeroporto, se non voglio perdere il volo per Londra.

Credi che queste domande fossero stupide?
Assolutamente no.

NEXTMONTH

Dal medioevo fiabesco all'horror gotico.
Dopo anni di silenzio, Studio Cambridge apre le porte dell'universo parallelo per un viaggio nell'oblio, fra i regni di Solum, Aquis, Aetha e Volca, fra demoni, valchirie e gargoyle, fra mutazioni e magia nera.
I cancelli di **Primal** si aprono a febbraio.
Super Console indaga su cosa c'è al di là della soglia...

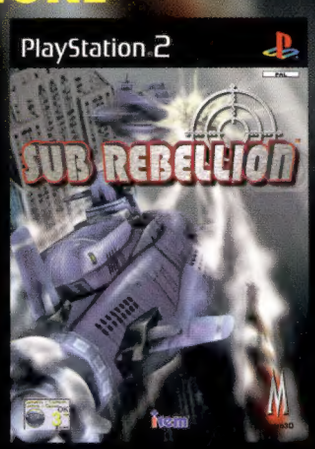
sul numero di **gennaio**...

SUB REBELLION™

IL GIOCO D'AZIONE DI SOTTOMARINI ESCLUSIVAMENTE PER PLAYSTATION 2

23 ENORMI LIVELLI OGNUNO CON INCREDIBILI MISSIONI MULTIPLE

IN ESCLUSIVA NEWAVE



neWave

via b. da montelupo 62 - 50142 firenze - tel. 055.7326048 - fax 055.7326247 - info@newave.it - www.newave.it

'NJoY Media

DISTRIBUZIONE

GAMES
DVD
MUSIC

VIA SALOMONE N°61
20138 MILANO
TEL. 02 5540101 4
FAX 02 58029355
NJOYMEDIA.COM
INFO@NJOYMEDIA.COM

CASH & CARRY SOLO RIVENDITORI